Pierre Grimal

Pierre Grimal pretende en este libro superar el vacío existente en torno a la interpretación del mito, aunque sin renunciar a ofrecer una exposición abreviada de la materia mítica griega. El texto se plantea el estudio de la mitología griega como problema hermenéutico, aportando sugerentes puntos de vista, pero salvando, por encima de toda reducción racionalista o positivista, el valor de los mitos para el despliegue de la conciencia humana. "Gracias al mito –afirma el autor–, lo *sagrado* ha dejado de ser terrible, toda una región del alma se ha abierto a la reflexión; gracias a él, la poesía ha podido convertirse en sabiduría".

Grimal –ya conocido por el lector de habla española desde la aparición de su *Diccionario de la mitología griega y romana,* también publicado por Paidós– se acerca al mito desde el más puro sentir platónico, deshaciendo tópicos y equívocos y otorgándole el valor epistémico que tanto Platón como Aristóteles, así como la tradición neoplatónica y la averroísta, le reconocieron por derecho propio. Como consecuencia, el lector no sólo encontrará en este libro el genuino sentido y el alcance de la "ficcionabilidad" de la literatura mitológica griega, sino también la escala prometeica que humaniza al hombre y le aproxima a la divinidad.

ISBN 84-7509-530-5



Diseño: Mario Eskenazi, Pablo Martín

Paidós
Studio

La mitología griega Pierre Grimal

Paidós
Studio

75

Pierre Grimal

La mitología griega



Título original: *La mythologie grecque*
Publicado en francés por Presses Universitaires de France, París

Traducción de Félix A. Pardo Vallejo
Revisión de Enrique Folch González

Cubierta de Mario Eskenazi y Pablo Martín

1.ª edición en España, 1989
2.ª edición en España, 1991

ISBN: 84-7509-530-5
Depósito legal: B - 22.069/1991

Impreso en Indugraf, S. A.,
c/ Badajoz, 145 - 08018 Barcelona

Impreso en España - Printed in Spain

SUMARIO

INTRODUCCION

EL MITO EN EL PENSAMIENTO DE LOS ANTIGUOS GRIEGOS

Se da el nombre de «mitología» griega al conjunto de relatos maravillosos y de leyendas de toda índole cuyos textos y monumentos representados nos muestran que circularon en los países de lengua griega, entre los siglos IX u VIII antes de nuestra era, época a la cual nos remiten los poemas homéricos, y el fin del «paganismo», tres o cuatro siglos después de Jesucristo. Hay ahí una inmensa materia, harto difícilmente definible, de orígenes y caracteres muy diversos, que resulta haber desempeñado y desempeña todavía un papel considerable en la historia espiritual del mundo.

Todos los pueblos, en un momento de su evolución, se han procurado leyendas, es decir, relatos maravillosos a los que han dado crédito por un tiempo –al menos en cierto grado–. La mayoría de las veces, las leyendas pertenecen al dominio de la religión porque hacen intervenir fuerzas o seres considerados superiores a los humanos. Puesto que cada una de las acciones del héroe cuyas hazañas se relatan es creadora y acarreadora de consecuencias por las que se resiente el universo entero, las leyendas se presentan entonces como un sistema, más o menos coherente, de explicación del mundo. A este tipo pertenecen los grandes poemas épicorreligiosos de la literatura india. En otros países, el elemento épico es el que predomina. Sin duda, los dioses no están ausentes del relato donde su acción es apreciable, pero la génesis del mundo no se pone por ello en entredicho. El

héroe se contenta con dar grandes golpes de espada, idear artimañas memorables, realizar viajes por países maravillosos y, aunque sobrepase la medida humana, sigue siendo de la misma esencia que la humanidad. A este tipo pertenecen sobre todo los ciclos legendarios de los celtas que las novelas galesas nos dan a conocer. También en otros lugares los relatos del mito han terminado perdiendo casi todo carácter maravilloso y se ocultan bajo las apariencias de la historia. Los romanos, en particular, parecen haber integrado de este modo verdaderas acciones legendarias en sus más antiguas crónicas: el heroísmo de Horacio Cocles defendiendo el puente del Tíber contra los invasores no es, se dice, más que el último avatar de un genio tuerto, cuya estatua, situada en las orillas del río, habría perdido su significación primera y servido finalmente para inventar por entero un episodio de la lucha (en parte histórica) entre romanos y etruscos.

El mito, en Grecia, participa de todas estas clases. Tan pronto se tiñe de historia, y sirve de título de nobleza a las ciudades o a las familias como se transforma en epopeya. Otras veces viene a recalcar o a explicar las creencias y los ritos de la religión. Ninguna de las funciones que, en otros lugares, asume la leyenda le es extraña. Pero aún hay más. La palabra griega que sirve para designarlo (μῦθος) se aplica a cualquier historia que se pueda relatar, tanto el argumento de una tragedia o la intriga de una comedia como el tema de una fábula de Esopo. El mito se opone al *logos* como la fantasía a la razón, como la palabra que narra a la que demuestra. *Logos* y *mythos* son las dos mitades del lenguaje, dos funciones igualmente fundamentales de la vida del espíritu. El *logos*, siendo un razonamiento, intenta convencer; produce en el oyente la necesidad de emitir un juicio. El *logos* es verdadero si es adecuado y conforme a la «lógica»; es falso si encubre cualquier astucia secreta (un «sofisma»). Pero el «mito» no tiene otro fin que sí mismo. Se cree en él o no, a capricho, por un acto de fe, si se le juzga «bello» o verosímil, o simplemente si se desea creer en él. El mito

atrae así en torno suyo toda la parte irracional del pensamiento humano: está, por su naturaleza misma, emparentado con el arte, en todas sus creaciones. Y he aquí tal vez la característica más sorprendente del mito griego: observamos que se ha integrado en todas las actividades del espíritu. No hay ningún ámbito del helenismo, sea la plástica o la literatura, que no recurra a él constantemente. Para un griego, el mito no conoce fronteras. Se insinúa en todas partes. Es tan esencial para su pensamiento como el aire o el sol para su vida misma.

Las primeras epopeyas en lengua griega conocidas hoy en día, a saber, la *Ilíada* y la *Odisea*, ya son «mitos» en sentido amplio. Están caracterizadas por la mezcla constante de lo humano y lo sobrehumano. Los héroes de la *Ilíada* tienen por antepasados, incluso por familiares, una o varias divinidades y, al mismo tiempo, están considerados como los antepasados de históricas familias nobles. Aquiles es hijo de Tetis, diosa del mar, y su destino está determinado por oráculos que existen desde tiempos inmemorables. Helena, causante de la guerra de Troya, es hija de Zeus, y fue la voluntad de Afrodita, la diosa del amor, la que la llevó a dejar a su marido y a su hija cuando el troyano Paris fue a buscarla a Esparta. En los dos campos, combaten los dioses y las diosas: Apolo, protector de Paris, por otra parte ofendido en la persona de uno de sus sacerdotes, cuya hija Criseida ha sido raptada por los aqueos, envía la peste al ejército de éstos. Posidón, Atenea y Ares intervienen en la lucha. Y las hazañas de Aquiles muestran, sin duda, el valor personal del héroe, pero también la protección divina que no le falta en ningún momento.

Lo mismo sucede con la *Odisea*. La descendencia divina de Ulises está sin duda peor atestiguada –la tradición que hace al bastardo Autólico hijo de Hermes no es la única conocida– pero la diosa Atenea se erige en su protectora, y es ella, finalmente, quien le salva de la cólera y del rencor del dios del mar, Posidón. La epopeya griega consigue por defi-

nición magnificar las disputas de los hombres, y, mediante el mito, ampliarlas a dimensiones cósmicas. Sus relatos, entendidos literalmente, manifiestan una fe religiosa: Zeus y las divinidades del Olimpo intervienen materialmente en los asuntos humanos; es necesario honrarlos a través de sacrificios, calmar su resentimiento, aplacarlos por todos los medios. Pero la interpretación del mito tiende ya a sobrepasar esta estrecha materialidad. Cuando Zeus pesa, en una balanza, los «destinos» (las *Moiras*) de Aquiles y de Patroclo, que se enfrentan en combate singular bajo los muros de Troya, es muy difícil admitir que los griegos de la época clásica creyeran, realmente en la gigantesca balanza, de la que un plato toca al cielo y el otro se hunde en las tinieblas infernales, aun cuando Esquilo, en una tragedia perdida, creyó poder representar materialmente este pesaje de las almas. El mito no se *expresa* en sus términos. Designa una imagen, un símbolo, si se quiere, de una realidad que sería, de otro modo, inefable. Es muy probable que a los ojos mismos del poeta el episodio no sea otra cosa que un medio de expresión, una forma de revelación, que ayuda a concebir el misterio del mundo, pero que no debería ser tomado al pie de la letra.

Del mismo modo, los santuarios erigidos a las divinidades presentaban, en sus frontones, un episodio característico de la leyenda del dios o de la diosa a quien el templo estaba dedicado. En el frontón este del Partenón, se encuentra el nacimiento milagroso de Atenea; en el oeste, la disputa entre Posidón y Atenea, que reivindican, cada uno, la posesión del Atica. Estas imágenes encarnan, de manera *completa*, y mejor de lo que lo haría ningún análisis basado en palabras, el sentimiento que los atenienses tienen de su ciudad y de ellos mismos: Atenea, que surge de la cabeza del padre todopoderoso, nacida sin madre, lo mismo que el pueblo ático ha «surgido del suelo» (autóctono, decíase entonces), desciende, sin embargo, de la Prudencia (*Metis*), a la que, en otro tiempo, se había unido su padre. Deméter y Core, la Tierra y la Vegetación, esperan serenamente el anuncio del nacimiento milagroso. Pronto, sobre la tierra bañada por los presentes del mar, impregnada de sal y de la brisa de Posidón, la diosa hará crecer el olivo, el más lento, el más sabio, el más luminoso de todos los árboles. El mito de Atenea, aunque no se creyera ya en su verdad literal, no dejaba de proponer infinitas meditaciones así como una inspiración cuya fuerza, después de tantos siglos, no está agotada todavía.

Como reserva del pensamiento, el mito ha terminado por vivir una vida propia, a medio camino entre la razón y la fe o el juego. De él dimana toda la meditación de los griegos, y, tras ellos, la de sus lejanos herederos; a él reclamaron los poetas trágicos sus argumentos, y los líricos sus imágenes. Prometeo, Edipo y Orestes fueron, primeramente, héroes de leyenda. Las imágenes de Aquiles y de Ulises y la locura de Ajax, fueron infinitamente reproducidas en los vasos: cántaros de vino, copas, recipientes de todas clases, mezclaban el mito con la vida cotidiana y lo convertían en algo familiar. En la casa como en el teatro, sus figuras son compañeras que impregnan el pensamiento, ocupan la imaginación y dominan las concepciones morales. No es sino con los filósofos, cuando el razonamiento ha alcanzado su límite, que se recurre al mito como a un modo de conocimiento susceptible de descubrir lo incognoscible. Así, Platón, en el *Fedón*, el *Fedro*, el *Banquete,* la *República* y otros diálogos, prolonga su pensamiento mediante mitos que él mismo inventa. Sin duda, no es exagerado sostener que tal generalización del mito y tal liberación de sus fuerzas, han sido una de las aportaciones fundamentales –tal vez incluso la aportación más esencial– del helenismo al pensamiento humano. Gracias al mito, lo *sagrado* ha dejado de ser terrible; toda una región del alma se ha abierto a la reflexión; gracias a él, la poesía ha podido convertirse en sabiduría.

1

MITOS Y MITOLOGIA

El trabajo de los escritores y de los sabios antiguos que utilizaron los datos legendarios o los recogieron sin más no consigue ocultarnos su asombrosa diversidad, ni tampoco la incoherencia con la que se nos presentan. Homero, Hesíodo, Píndaro y Esquilo dan, sin duda, la impresión de referirse a un sistema mítico muy definido, en el cual dioses y héroes presentan caracteres establecidos de una vez para siempre y parecen poseer una leyenda de episodios conocidos. Pero es ésa una impresión engañosa, debida sobre todo al hecho de que estos poetas (Hesíodo, en tanto que autor de la *Teogonía,* es un caso aparte) proceden casi únicamente por alusión, y no exponen de manera didáctica las genealogías divinas o los relatos a los que se refieren. Pero, incluso en estas condiciones, un análisis mínimamente atento basta para revelar diferencias o contradicciones entre los autores y, a veces, dentro de un mismo autor. La unidad no se introduce sino de modo artificial y secundario. Los mitos no nacen como un conjunto organizado, al modo de un sistema filosófico, teológico o científico. Crecen al azar, como las plantas, y es tarea del mitólogo reconocer las familias, las especies y las variedades.

Sobre un punto aparentemente tan esencial como el nacimiento de Zeus, el más grande de los dioses, existen las tradiciones más diversas. La más conocida lo sitúa en el monte Ida, en Creta; pero en la misma isla, el monte Dicte

reivindica el mismo honor y, al sur del Peloponeso, existe todavía, no lejos de Mesenia, una fuente llamada Clepsidra cerca de la cual habría nacido el niño divino.

Tantos santuarios, tantas leyendas diferentes, que no llegaron a ser contradictorias hasta el día en que se cayó en la cuenta de identificar el Zeus cretense, genio del Ida o del Dicte, y el Zeus mesenio del monte Itome. La contradicción no existe más que en el interior de una «mitología» panhelénica. Pero es evidente que la constitución de semejante mitología no es en absoluto primitiva, y procede ya de una reflexión sobre el mito.

A veces, las dificultades que encontramos son más incómodas de resolver, pues dependen del hecho de que la leyenda se ha desarrollado en tiempos y situaciones sociales e históricas diferentes. Las genealogías de los átridas nos hablan de señores de Micenas, de señores de Tirinto y de señores de Argos, y a veces es difícil diferenciar estos reinos. Todo se aclara cuando se piensa que el gran desarrollo de Tirinto y de Micenas no es contemporáneo del de Argos. Una leyenda local de Micenas, que hacía intervenir a un «rey» del país, resultaba incomprensible en un tiempo en que la soberanía no se hallaba ya en Micenas, sino en Argos. De manera espontánea, el narrador hacía la transposición necesaria, pero ciertos elementos típicamente locales permanecían y generaban la confusión. Es lo que sucede también con toda una serie de leyendas tesálicas, que tienen réplicas en el Peloponeso. Corónide, amada por Apolo y madre del dios de la medicina Asclepio, pasa habitualmente por ser la hija del tesalio Flegias. Pero, al mismo tiempo, se nos dice que este Flegias era en realidad un habitante de Epidauro, en el Peloponeso, y que ello explica que el culto de Asclepio haya florecido en Epidauro. Estas variantes reflejan en realidad un tiempo en que un mismo pueblo ocupaba el territorio que se extendía desde Tesalia hasta Epidauro o, si se prefiere, emigró de Tesalia al Peloponeso –las dos hipótesis dan igualmente cuenta de los hechos– antes de ser inundado por

oleadas de invasores que le despojaron de su sentimiento de unidad. Esta unidad ancestral no sobrevive más que en la identidad de leyendas y en la de nombres de lugar. Al parecido entre el Flegias de Epidauro y el Flegias de Tesalia corresponde el de las dos Larisa, la ciudad tesálica y la ciudadela de Argos.

Como vemos, el mito no es una realidad independiente, sino que evoluciona con las condiciones históricas y étnicas y, a veces, conserva muestras imprevistas de situaciones que de otro modo quedarían en el olvido. Desde este punto de vista, se revela como un medio de investigación valioso. Si dejamos de creer, tan ingenuamente como hace un siglo o dos, que la leyenda es *siempre* una deformación de la historia, podremos interrogarla y en cierto modo hacerle confesar lo que conserva del tiempo y del medio de los que surgió. Los mitólogos modernos son más sensibles a la variante poco frecuente y reveladora que sus predecesores más lejanos. Desconfían de los mitos que se han vuelto demasiado perfectos: su coherencia denuncia las modificaciones y el trabajo secundario de que han sido objeto.

El trabajo sobre los mitos empezó muy temprano y, la mayoría de las veces, lo que aprehendemos en los textos no es más que el resultado de una larga evolución. Lo mismo ocurre, por lo general, con las «fuentes» clásicas de la mitología. Desde el fin del siglo VI antes de nuestra era, el milesio Hecateo había escrito cuatro libros de *Genealogías,* de los que no poseemos más que algunos fragmentos, pero cuya doctrina está reproducida en las obras de sus sucesores. Esta domina las especulaciones de los primeros historiadores, Acusilao de Argos y Ferécides de Atenas, quienes recogieron las leyendas, consideradas como el «primer capítulo» de la historia nacional. Sin duda, es a Ferécides a quien se debe la primera elaboración de los mitos relativos a los orígenes áticos y la composición de una lista «canónica» de los reyes del país, en la cual aparecían íntimamente unidos viejos genios de la tierra (como Erictonio, y su réplica Erecteo) y

personajes verosímilmente históricos. Pero Ferécides no se limitó a las tradiciones de su país, y le vemos preocupado por conciliar entre sí las leyendas argivas que, con razón, parecían ya fundamentales para el conocimiento de la «Edad Media» griega. Ferécides, desde este punto de vista, fue el precursor de otro escritor cuya importancia se reveló considerable, Helánico de Mitilene. Este también se inclinó por las crónicas argivas, y su *Cronología de las Sacerdotisas de Hera* (la gran diosa de Argos) recogió tradiciones sagradas muy valiosas que, lamentablemente, han desaparecido en su mayor parte. Es a Helánico a quien corresponde el honor de haber nombrado por vez primera la ciudad de Roma, que considera una ciudad griega, fundada tras la gran dispersión que siguió al «retorno» de los vencedores de Troya. La tendencia fundamental de todos estos trabajos y recopilaciones, entre el siglo VI y el fin del siglo V antes de nuestra era, es el deseo de fijar una «cronología» de los acontecimientos, tanto históricos como legendarios. La distinción entre los dos órdenes de hechos –distinción totalmente moderna, en un sentido, y a menudo muy escurridiza, pues la leyenda puede no ser más que una interpretación de la historia, y no existe ningún criterio que permita establecer la separación con toda tranquilidad– no se vislumbra todavía. Y la clasificación de los acontecimientos sigue siendo principalmente temporal. Se trata de determinar concomitancias respecto a puntos concretos, supuestamente conocidos, como por ejemplo, la toma de Troya o la fundación de los Juegos Olímpicos. El marco más generalmente adoptado es aquel que suministran las «generaciones», y se trata de introducir los acontecimientos y los personajes. Naturalmente, surgen dificultades. En particular, las aventuras de Heracles, que tienen lugar en un universo que parece vacío –la leyenda, en su forma más antigua, no contempla ningún encuentro de Heracles con los otros héroes mayores–, plantean problemas de concordancia especialmente delicados, porque la tradición nombra a los hijos de Heracles y los muestra comprometidos en una u otra de las grandes empresas colectivas, al mismo tiempo, por ejemplo, que a los hijos de Teseo. ¿Cómo es posible que Teseo y el gran héroe argivo no se hayan encontrado? El ingenio griego no agota jamás todos sus recursos, y se explicará que la actividad de Teseo se desarrolló durante la cautividad de Heracles en Lidia, junto a Onfale, y que, inversamente, durante toda la última parte de la vida de Heracles, Teseo se encontraba en los Infiernos, prisionero de Plutón. Así, hay episodios obligados dentro de las «biografías» legendarias. Estos episodios no son naturalmente primitivos; se introducen para realizar las concordancias cronológicas necesarias. A veces, es preciso intercalar generaciones enteras de «réplicas» para evitar supervivencias o longevidades imposibles. La avanzada edad de Néstor, uno de los combatientes aqueos frente a Troya, se explica únicamente porque Néstor figura como comparsa en el ciclo de Heracles. Niño en tiempos en que el héroe combatía contra Neleo y sus hijos en Pilos de Mesenia, debe estar todavía vivo durante la expedición aquea: por ello, se le concede la vida de tres generaciones de hombres, lo que, de paso, hace de él un anciano canoso, sabio, buen consejero, y sugiere la evocación de toda una figura ya tradicional. En este punto, la cronología ha sido creativa, y captamos el nacimiento mismo de un episodio.

Con el comienzo de la época clásica, los grandes marcos de las leyendas quedan ya definitivamente fijados, y las incoherencias que subsisten permanecerán. Se considera la *historia* de los tiempos legendarios como definitivamente asumida, y existe ante todo la preocupación por conocerla mejor. A partir del siglo III a. de J.C. aparecen «colecciones» cuyos resúmenes nos han sido conservados algunas veces con el nombre abusivamente empleado de su primer autor. Algunas de estas recopilaciones estaban especializadas en un determinado tipo de leyendas. Por ejemplo, Eratóstenes de Cirene escribió en la segunda mitad del siglo III a. de J.C. un libro de las *Transformaciones en astros (Catasterismoi)* en el

que recopilaba todos los ejemplos conocidos de narraciones en las que el héroe o la heroína eran colocados, al término de su historia, entre las constelaciones. Este trabajo se prolongará durante toda la Antigüedad, y tendremos así «manuales» de aventuras amorosas (nos ha llegado el de Partenio de Nicea, el contemporáneo de Virgilio), y recopilaciones de *Metamorfosis:* el griego Nicandro, que escribía en el siglo II a. de J.C., servirá de modelo directo al largo poema que Ovidio publicará con ese título en tiempos de Augusto. Pero los mitógrafos serán a veces más ambiciosos, y algunos de ellos se esforzarán por abarcar la totalidad de las tradiciones legendarias. La tentativa más importante de esta clase es la obra conocida con el título de *Biblioteca* de Apolodoro. Apolodoro era un gramático y una «filólogo» ateniense del siglo II antes de nuestra era que consagró su vida a la exégesis de los antiguos poetas. La *Biblioteca* que tenemos con su nombre no es obra suya, sino, sin duda, un compendio que se remonta al primer siglo de nuestra era. Ahí encontramos una mitología ordenada, que parte de la creación de las cosas y de los dioses, y que luego desciende, por generación, hasta los últimos períodos de la leyenda, es decir, hasta los tiempos que siguieron a la toma de Troya. La mitología ya no es sino un «cadáver embalsamado», pura materia de erudición separada de sus fuentes vivas.

Con todo, junto a las grandes recopilaciones canónicas, cuyo fin esencial es introducir una cantidad artificial y perecedera, encontramos otras fuentes, trabajos concebidos en un espíritu absolutamente opuesto y mucho más acorde con las preocupaciones modernas. El más valioso para nosotros es la *Descripción de Grecia,* de Pausanias, que ha conservado el recuerdo de un número considerable de leyendas locales, excluidas de las grandes síntesis, pero que constituyen otras tantas variantes raras que han quedado vivas en el folclore. Lamentablemente, la obra de Pausanias, tal como nos ha llegado, no cubre la totalidad de los países griegos y, respecto de ciertas regiones, subsiste nuestra ignorancia. Conseguimos subsanarla, a duras penas, gracias a las dispersas indicaciones reunidas por los comentadores de los poetas y contenidas en los escolios, que son las notas que los editores antiguos ponían en las obras clásicas. Este trabajo de paciente erudición se llevó a cabo principalmente con motivo de los poemas homéricos y se continuó después del fin del paganismo. Los sabios bizantinos Johannes e Isaac Tzetzes nos proporcionan una gran cantidad de hechos que a veces se remontan a una antigüedad muy remota.

Así es, en su conjunto, la mitología griega: materia de orígenes muy diversos, fragmentos frecuentemente mal enlazados de síntesis artificiales, donde el lento trabajo de los sabios, los escritores y los poetas ha añadido y suprimido a su antojo, pero donde todavía se distinguen a veces los datos primitivos de la imaginación y de la piedad populares. Lo docto y lo espontáneo, lo natural y lo artificial, se mezclan íntimamente en la mitología. Es virtud de la ciencia moderna haber acometido un análisis que, aunque lejos de estar acabado, ya permite comprender mejor la verdadera significación y el alcance de un modo de pensamiento esencial al espíritu humano.

Si consideramos ahora la mitología «clásica», no ya en su formación y evolución, sino como un todo fijado, en forma «canónica», observaremos que todos los mitos que nos ofrece no tienen el mismo alcance ni la misma forma. Unos son relatos concernientes a la formación del mundo y al «nacimiento» de los dioses. Para ellos, y sólo para ellos, convendría reservar el término mito, en su sentido más estricto. Los designaremos aquí con el nombre de «mitos teogónicos» o «cosmogónicos» según el caso. Estos relatos fueron reunidos principalmente por Hesíodo, pero, obviamente, son muy anteriores y representan aportaciones de las cuales unas son puramente griegas y otras provienen de religiones orientales, o incluso prehelénicas. Se cometería un error, sin embargo, al considerarlos como datos primitivos. Son, frecuentemente, concepciones muy evolucionadas que se han formado en

medios sacerdotales y que se han enriquecido poco a poco con elementos filosóficos, a modo de símbolos apenas disimulados. Estos mitos no han cesado de existir incluso en plena época clásica y más allá de ella. Han servido de soporte a las creencias religiosas y, como veremos, las religiones de salvación los integrarán en sus misterios.

Junto a los mitos propiamente dichos, encontramos «ciclos» divinos y heroicos. Estos ciclos componen series de episodios o de historias cuya única unidad la proporciona la identidad del personaje que es el héroe. A diferencia de los «mitos», estos relatos no poseen ninguna significación cósmica. Cuando Heracles sostiene el cielo sobre sus hombros, solamente muestra con ello su fuerza física. Ni el cielo ni el universo resultan por ello «marcados» para siempre. Poco importa que el héroe de estos relatos sea un dios (Hermes, Afrodita, Zeus mismo) o un mortal semidivinizado. No toda leyenda relativa a una divinidad posee, por ello, un alcance teológico. Hermes roba vacas y tira de ellas por el rabo para evitar que las huellas descubran el escondite donde las oculta. Es éste un tema folclórico muy conocido, que no presenta ninguna significación religiosa en particular.

El carácter esencial del ciclo es su fragmentación. El ciclo no nace completamente formado; es el resultado de una larga evolución durante la cual episodios originariamente independientes se yuxtaponen, sea como sea, y se integran en un todo. Es el caso, por ejemplo, de las aventuras de Heracles, que durante mucho tiempo permanecieron sin vínculo recíproco alguno. Cada uno de los grandes «trabajos» está ligado a un paraje o a un santuario; ni siquiera es seguro que el héroe fuera siempre, al principio, Heracles mismo. Es probable que algunos episodios de las aventuras de Heracles fueran extraídos de episodios preexistentes. El león muerto por Alcátoo, al servicio del rey de Mégara, recuerda extrañamente al de Citerón, del que Heracles libró al rey Tespio. El procedimiento es evidente para las ampliaciones occidentales más recientes del ciclo de Heracles: los

viajeros griegos, y luego los romanos, *reconocieron* a Heracles en los países italianos, galos y hasta en las puertas de Germania. Así, el juego de las asimilaciones a divinidades indígenas ha terminado por integrar en el ciclo elementos que, al principio, le eran extraños. El mismo Heracles griego tiene, de este modo, características que pertenecen a los semitas (o semitizados) Gilgamesh y Melqart, e incluso a otros dioses cuyo recuerdo no conservamos hoy en día.

El tercer tipo de relato legendario se designa a veces con el nombre de «novela». Como el precedente, está situado en lugares determinados y no reviste tampoco valor cósmico o simbólico alguno, pero, mientras que el ciclo se agrupa en torno a una sola figura, la unidad de la «novela» es puramente literaria y se define por la de la intriga. Así, la guerra de Troya no es ni un ciclo de Helena, ni un ciclo de Aquiles, ni un ciclo de los Priamidas. Es la historia de una larga aventura, con episodios complejos y personajes diversos. El poema homérico conocido con el título de *Ilíada* no desarrolla sino una escasa parte de los mismos, la que gira en torno a la cólera de Aquiles; el resto no es recordado más que por alusión: los diez años de sitio, el saqueo de las ciudades asiáticas, el fracaso de la expedición en su primer intento, el desastroso desembarco de Misia, la nueva expedición, los vientos desfavorables que es necesario aplacar con el sacrificio de una virgen y, tras la muerte de Héctor, la de Aquiles, la de Paris, la toma de la ciudad, la lucha de los presagios y la de los adivinos. Todo ello sobrepasa infinitamente el marco de la obra literaria. Ni siquiera es seguro que cada uno de estos episodios no haya sido objeto de rapsodias distintas. La «guerra de Troya» es un tema libre al que se añadían, con absoluta fantasía, todas las prolongaciones y todas las continuaciones que se quisiera. Estamos a medio camino entre la leyenda y la creación literaria. Sin embargo, subsiste una diferencia esencial entre la novela legendaria y la ficción de un novelista o de un poeta: hubo un momento en que la aventura de Helena se tuvo por verdadera. Los

héroes novelescos no han recibido jamás culto alguno. Ahora bien, Helena, como sabemos, es una divinidad «venida a menos», una divinidad lunar vinculada, sin duda, a la religión de las poblaciones prehelénicas del Peloponeso. Existía una «tumba de Helena», una «tumba de Menelao» y una «tumba de Aquiles» donde, un día, Alejandro ofrecería un sacrificio. A los ojos de los griegos, todo esto es historia verdadera, aunque las fantasías de los poetas la hayan embellecido con adornos literarios. Los héroes de las novelas legendarias pueden prestarse a todas las fantasías, pero no se identifican jamás con ellas, por muy genial, por muy grande que sea la obra que los utiliza.

Por último, si vamos todavía más lejos en el análisis, lo que encontramos ya no son conjuntos legendarios, sino simples relatos «elementales», anécdotas etiológicas, es decir, destinadas a explicar algún detalle sorprendente de lo real: una anomalía en un ritual religioso, una costumbre, la forma singular de un peñasco o la consonancia de un nombre propio. Así, en un templo de Chipre se encontraba la estatua de una mujer inclinada hacia adelante, testimonio de un rito olvidado y representante de algún tipo de magia relacionado con la fecundidad. Para explicar esta postura insólita de la estatua, se contaba que era el cuerpo metamorfoseado en piedra de una joven curiosa, sorprendida por los dioses en el momento de mirar por la ventana. Y esta interpretación se adornaba luego con una historia de amor. Así es la leyenda de Anaxáreta: su crueldad causó la muerte de su amante pero no sintió por ello más que el deseo de ver pasar, desde la ventana, el cortejo fúnebre de su víctima. Anaxáreta, la del corazón de piedra, se convirtió en estatua y su cuerpo, de este modo inmortalizado, fue colocado en el templo de Afrodita.

Muchos relatos análogos conciernen a nombres de lugares, y están fundados en juegos etimológicos. A la imaginación popular no le faltó jamás inventiva para explicarlos. Concretamente, las variaciones en el nombre de los ríos

–fenómeno muy conocido por los geógrafos, pues cada cauce presenta varias denominaciones, según las poblaciones asentadas en sus orillas– suministran una materia inagotable. Y lo mismo sucede con el dibujo de las constelaciones o con el curso de un planeta, donde se disciernen atracciones u odios que tienen su origen en una aventura sucedida en otros tiempos a los seres transformados después en estrellas.

La materia mítica puede así clasificarse en un cierto número de categorías que facilitan el análisis. No nos hagamos ilusiones, sin embargo, con semejantes clasificaciones de límites inciertos. El mito cosmogónico puede *degradarse* en ciclo o en novela; la leyenda etiológica se integra en uno o en otra con extrema facilidad. Una misma leyenda puede, según la fantasía o las exigencias espirituales de cada uno, tomar el carácter de una novela o el de una revelación mística. Esta plasticidad del mito es inherente a su naturaleza: no es una característica adquirida tardíamente, sino una propiedad fundamental del μῦθος, que viene operando desde el período más remoto de la historia de las leyendas.

Como para todos los seres vivos, las disecciones anatómicas no consiguen hacer olvidar que la realidad última de la mitología no reside en miembros sueltos, sino en un organismo de pulsaciones y de metamorfosis incesantes.



2

LOS GRANDES MITOS TEOGONICOS

En algún momento de su historia, todos los pueblos han sentido la necesidad de explicar el mundo. Los griegos, en busca, como tantos otros, de un principio motriz en el mismo Ser, creyeron descubrirlo en el Amor. Al principio, había la Noche (*Nix*) y, junto a ella, el Erebo, su hermano. Son las dos caras de las Tinieblas del Mundo: Noche en lo alto, y oscuridad en los Infiernos. Estas dos entidades coexisten en el seno del Caos, que es el Vacío –no el vacío inexistente y negativo de los físicos y de los sabios, sino un Vacío que es eternamente fuerza y «matriz» del mundo, vacío por inorganización, y no por privación, vacío porque es indescriptible, y no porque no sea nada–. Poco a poco, Nix y Erebo se separan en el Caos. Erebo desciende y libera a la noche, que se ahueca a sí misma dando lugar a una esfera inmensa cuyas dos mitades se separan a la manera de un huevo que revienta: se trata del nacimiento de Eros (el Amor). Entretanto, las dos mitades de la cáscara se convierten, una, en la bóveda del Cielo, y la otra, en el disco, más achatado, de la Tierra. El Cielo y la Tierra (*Urano* y *Gea*) poseen una realidad material. Amor es una fuerza de naturaleza espiritual, y es él quien asegura la cohesión del naciente universo. Urano se inclina hacia Gea y su unión inicia las generaciones divinas.

Existen otras versiones de esta leyenda. A veces, se decía que la Tierra había surgido directamente del Vacío y que

había engendrado ella misma, con la única ayuda de Eros, segundo hijo del Mundo, la bóveda del cielo. Por otra parte, el Caos engendraba la Noche, la cual, a su vez, daba nacimiento al Eter, que es la luz brillante, el fuego más puro, y al Día, que ilumina a los mortales. Pero, cualquiera que sea la variante, Eros es siempre el animador y el elemento motriz del Universo cuando éste se inicia.

La unión de Urano y de Gea se reveló fecunda. De ellos surgieron primero seis parejas de Titanes y Titánides. Los seis Titanes fueron Océano, Ceo, Crío, Hiperión, Jápeto y Crono. Las seis Titánides, Tía, Rea, Temis, Mnemósine, Febe y Tetis. Se trata de seres divinos, pero, al mismo tiempo, de fuerzas elementales de las que algunas han conservado hasta el final su carácter casi exclusivamente naturalista. Océano es el más célebre de todos. Es la personificación del agua que circunda al Mundo y sobre la que flota el disco terrestre. No es una entidad «geográfica», sino una fuerza cósmica; su concepción nació en un tiempo en el que se pensaba que la tierra habitada era una inmensa isla, colocada en el centro de un río que la circundaba. Se tenía la impresión de que este agua primordial se encontraría en Occidente, en el país rojo de las Hijas de la Noche, más allá de lo que más tarde se denominará como las Columnas de Hércules; se la encontraba en el país de los Etíopes, en ese mar Eritreo que unas veces es nuestro mar Rojo y otras el golfo Pérsico. También se la encontraba hacia el Norte, en los meandros del Erídano, sinuosa línea de agua que, al norte de los países conocidos de Europa, conducía de Oriente a Occidente, y donde las generaciones posteriores han querido reconocer el curso del Danubio, el del Po, el del Ródano e incluso el del Rín. Pero, con anterioridad a estas inciertas determinaciones geográficas, el Océano existía. Agua primordial, es el padre de los ríos, a los que alimenta mediante canales subterráneos, o del que dimanan de modo misterioso, como el Nilo, cuyo secreto se oculta en el fondo de las arenas de Etiopía. El primogénito de los Titanes,

Océano, está «casado» con Tetis, la más joven de las Titánides, que personifica la fuerza femenina del Mar. No hay que sorprenderse ante un símbolo doble del Mar: toda fecundidad es doble. Sólo una fuerza femenina puede hacer madurar la semilla del varón y conducirla hacia la vida. Tetis vive lejos, hacia el Oeste; a veces riñe con Océano, pero llega el tiempo de la reconciliación y el orden del mundo se salva, a pesar de los caprichos inherentes a la naturaleza de las mujeres.

Junto al Agua primordial se encuentra el Fuego astral: Hiperión, cuyo nombre significa «el que va por encima [de la Tierra]», se unió a la divina Tía que le dio tres hijos; un varon, Helio (el Sol), y dos hembras, Selene (la luna) y Eos (la Aurora). Luego, Hiperión y Tía desaparecen de la leyenda, tras establecer, en cierto modo, el enlace entre las generaciones divinas. Crío no se desposó con Titánide alguna y lo hallaremos unido a una descendiente de Ponto. Su hermano Ceo se unió a Febe, la Brillante, y fue padre de Leto, que desempeñó un gran papel en la generación de los Olímpicos. Jápeto, que rompió con la tradición que asignaba a los Titanes una Titánide en matrimonio, se casó con Clímene, una de las hijas de Océano y Tetis, y sus cuatro hijos, Atlante, Menecio, Prometeo y Epimeteo, serán los mediadores entre los dioses y los hombres. Es a Jápeto a quien se atribuye, indirectamente, la creación de los Mortales.

Dos Titánides, Temis y Mnemósine, merecen una consideración especial. La primera es la fuerza por excelencia del Orden del Mundo: Temis es la Ley, el equilibrio eterno. Su hermana, Mnemósine, es el poder del Espíritu, la Memoria que garantiza la victoria del espíritu sobre la materia instantánea y que funda toda inteligencia. Ninguna de ellas se unió a los Titanes, pero ambas fueron reservadas de algún modo para Zeus y la generación de los Olímpicos. Ocurre que los Titanes son fuerzas brutales, elementales, en las que lo espiritual todavía no se adivina más que en estado rudimentario. Es singular y significativo que las dos fuerzas en las que se

prefigura el espíritu sean de naturaleza femenina -quizá porque el espíritu rechaza la violencia y retarda toda acción inmediata; quizá porque es lenta maduración; quizá simplemente porque tenemos en estas creencias el reflejo de una situación social (bien conocida en otros lugares) en la que las mujeres son las depositarias de los secretos y de la ciencia comunes a la tribu.

De todos los Titanes, el más importante para el desarrollo del mundo fue Crono, el más joven y el que engendró a los Olímpicos.

El enlace entre Urano y Gea no limitó sus frutos a los Titanes y a las Titánides. Tras ellos, llegaron los Cíclopes: Arges, Estéropes y Brontes, que representan evidentemente (sus nombres lo prueban), el resplandor del Rayo, los nubarrones del Relámpago y el estruendo del Trueno. Luego, nacerían los monstruos de cien brazos (los Hecatonquiros), gigantescos y violentos, que se llamaban Coto, Briareo [o Egeón] y Giges [o Gíes]. Todos ellos estaban aterrorizados por Urano, pues no les permitía ver la luz y les obligaba a permanecer ocultos en las profundidades de la Tierra. Gea quiso liberarlos y trató de conspirar con ellos contra Urano. Pero ninguno aceptó, salvo el más joven de los Titanes, Crono, que odiaba a su padre. Gea le entregó entonces una hoz de acero muy afilado y, cuando una noche Urano se acercó a Gea envolviéndola por completo, Crono cortó los testículos de su padre de un golpe de hoz y los lanzó a lo lejos. La sangre de la herida cayó sobre la Tierra y, una vez más, la fecundó. Y así nacieron nuevos monstruos: las Erinias, los Gigantes y las Melíades, que son las Ninfas de los fresnos.

Crono se quedó, pues, solo para reinar en un universo del que se dibujaban los primeros perfiles. Pero era violento, y pesaba sobre él la maldición de su crimen. Lejos de liberar a sus monstruosos hermanos, se apresuró, tras arrancarlos del seno materno, a arrojarlos de nuevo a las tinieblas infernales, al fondo del Tártaro, lo que puso a Gea en contra suya. Y

como ésta le había predicho que un día sería destronado por uno de sus hijos, Crono se apresuraba en devorar a todos los que le daba la Titánide Rea, con la que se había casado. Es así como sucesivamente engendró y devoró tres hijas: Hestia, Deméter y Hera; y dos hijos: Hades y Posidón. Pero, cuando el más joven de los hijos, el pequeño Zeus, estaba a punto de nacer, Rea quiso evitarle la suerte de sus hermanos y huyó secretamente. Con la complicidad de Gea, encontró asilo en Creta, donde estuvo a salvo. Cogió entonces una piedra, la envolvió en pañales, le dio aspecto de niño recién nacido y se la ofreció a Crono. Este, engañado por las apariencias, devoró aquello que tomaba por su hijo, y Zeus se salvó. El oráculo de Gea iba a cumplirse.

Rea protegió la infancia del pequeño dios manteniéndolo oculto en una caverna de Creta, donde lo confió a las Ninfas y a los Curetes. Los Curetes eran genios bulliciosos que habían inventado el uso de las armas de bronce y que se dedicaban a bailar haciendo chocar lanzas contra escudos. Rea pensó que el tumulto que organizaban con ello sería suficiente para ahogar los gritos del bebé e impediría que Crono descubriera el engaño del que había sido víctima. El niño divino bebió la leche de la cabra Amaltea y comió la miel que las abejas del Ida destilaban expresamente para él. Cuando la cabra nodriza murió, Zeus conservó su piel y se hizo con ella una coraza, la *égida* (o «piel de cabra»), que esgrime en el cielo de tormenta.

Cuando Zeus creció, pensó en destronar a su padre. Consiguió, con astucia, hacerle absorber una droga que forzó a Crono a vomitar a los hijos que había devorado. Zeus, que recuperaba así a sus hermanos, declaró la guerra a Cronos. Los Titanes tomaron partido por su hermano. La guerra duró diez años, hasta el día en que Gea reveló a Zeus que obtendría la victoria si solicitaba la ayuda de los monstruos que Crono había encerrado en el Tártaro. De este modo, con la ayuda de los Cíclopes, los Hecatonquiros y los Gigantes, los hijos de Crono consiguieron destronar a su padre. Así es

la «Titanomaquia», o Guerra de los Titanes, que expulsó del poder a la generación primordial e instaló en su lugar a los primeros Olímpicos.

* * *

Como hemos visto, lo esencial de las leyendas teogónicas consiste en una serie de «sustituciones» mediante las que una generación sucede con violencia a la que la precedía en el poder sobre el mundo. Observaremos que, en dos ocasiones, el más joven de los dioses, el nacido en último lugar en cada generación, es quien conquista la preeminencia: Crono, el benjamín de los Titanes, y Zeus, el benjamín de los «Crónidas». Generalmente, se está de acuerdo en reconocer en este hecho la huella de una situación social en la que la sucesión correspondía al más joven de los hijos, pero ninguna ciudad helena ofrece ejemplos que el terreno histórico atestigüe, y es muy probable que el esquema sucesorio sobre el cual están construidos estos mitos proceda de un país no heleno. El carácter claramente astral del mito de Urano y la mutilación fecundante inflingida por Crono a su padre sugieren, al menos para estos episodios, orígenes asiáticos; otros mitos análogos, conocidos por los textos hititas de Hattuša, en la Anatolia central, se encuentran desde Cilicia hasta Siria, y sabemos que estas regiones de la cuenca del Egeo siempre han tenido estrechos vínculos. Parece pues, que los mitos propiamente «griegos» no comienzan sino con el advenimiento de Zeus, pero –consecuencia quizá más importante– resulta también que esta doble sucesión de las generaciones divinas no representa necesariamente, como a veces puede pensarse, el recuerdo de la sustitución de creencias preexistentes por una religión conquistadora. Esto quizás es verdadero para Zeus vencedor de Crono, pero no podría serlo para Crono «asesino» de Urano. La mutilación de Urano es un acto ritual de fecundidad por el cual Crono «libera» las fuentes de la vida cósmica, y en torno a este rito,

real o simbolizado por la imagen, el mito se ha desarrollado. Otra cosa sucede con la ascensión de los Olímpicos al poder.

Las divinidades sustituidas por Zeus y sus hermanos parecen, en cierta medida, representar un sistema religioso anterior a la llegada de los conquistadores «arios» a Grecia. Estas divinidades no fueron suprimidas; siguieron viviendo en las leyendas y, en ciertos lugares, se les rindió culto. Sin embargo, aparecen como fuerzas secundarias, venidas a menos y con un carácter monstruoso que repugna al pensamiento griego. Muchas sugieren asociaciones con el mar. Es muy probable que los Hecatonquiros, por ejemplo, o los Gigantes de Cien Brazos, no sean sino la transposición mítica de los pulpos que tan a menudo aparecen en la cerámica más antigua del Egeo. Pero todavía hay más. Hemos subrayado ya la importancia de Océano entre los hijos de Urano y de Gea. Una serie de leyendas paralelas, más o menos enlazadas con la genealogía «canónica», nos da a conocer otro hijo de la Tierra, nacido sin la intervención de fuerza masculina alguna, y que se llama Ponto, la Ola marina. Gea se unió a él y le dio una larga descendencia, de la que precisamente forman parte un gran número de genios secundarios en los que parece legítimo reconocer divinidades anteriores a la llegada de los primeros helenos. Todas ellas se hallan próximas a fuerzas y fenómenos de la Naturaleza, lo que no ocurre generalmente con los Olímpicos. Todas, o casi todas, son seres monstruosos, de forma doble, que encontramos como comparsas en los mitos más recientes.

El primer hijo de Ponto y de Gea fue Nereo, el «Viejo del Mar», que unido a Dóride, una de las hijas de Océano, engendró a las Nereidas, «hijas de las olas». Nereo es viejo; es sabio y conoce todos los secretos y todas las profecías. Pero se niega a revelarlos y, para eludir a los curiosos, utiliza decididamente su don de metamorfosearse. La figura de Nereo recuerda la que de Proteo nos presenta ya la *Odisea*: un genio del mar establecido en las aguas egipcias. En la

época griega clásica, ya no es más que el servidor de Posidón, encargado de cuidar las manadas de focas que pertenecen al gran dios.

El segundo hijo de Ponto fue Taumante, que desposó a Electra, otra hija de Océano, con la que tuvo varias hijas: Iris, la mensajera de los dioses, personificación del Arco iris; y las Harpías, llamadas Aelo y Ocípete (la Borrasca y la Vuela-rápido) y a las que se añade a veces una tercera, Celeno (la Oscura). Son los genios de la Tormenta, impetuosos como el vendaval que se abate sobre el mar y arranca todo a su paso. Las Harpías son esencialmente Raptoras. Mujeres aladas, poseen garras afiladas, y su morada se sitúa en el centro del mar Jónico, en las islas Estrofíades.

El tercer hijo de Ponto fue Forcis, que habitaba en la región de Cefalenia, en la costa occidental de Grecia. De él proceden las Grayas, o Viejas Mujeres del Mar, llamadas Enio, Pefredo y Dino. Vivían en el Occidente extremo, en el país donde nunca brilla el sol. Eran hermanas de las tres Gorgonas, Esteno, Euríale y Medusa, de las que sólo la última era mortal. Las Gorgonas tenían un aspecto horrible. Su cabeza estaba rodeada de serpientes y estaban armadas con grandes colmillos semejantes a los de un jabalí; sus manos eran de bronce, y tenían alas de oro que les permitían volar. Sus ojos centelleaban y echaban una mirada tan penetrante que cualquiera que las mirase quedaba convertido en piedra. Constituían un objeto de horror y habían sido confinadas en los límites del mundo, en la noche, y nadie era lo suficientemente osado como para acercarse a ellas. Excepto Posidón, que se unió a Medusa y la dejó embarazada. Los hijos de esta unión fueron Pegaso, el Caballo alado, y Crisaor, el Ser de la Espada de Oro, que fue, a su vez, padre de Geriones, el Gigante de Tres Cuernos que mató Heracles, y de la Víbora, Equidna. Equidna, por su parte, se uniría más tarde al más horrible de los monstruos, Tifón, quien amenazó durante un tiempo con suplantar al mismo Zeus. Equidna le dio varios hijos: el Perro monstruoso, Ortro; el Perro de los Infiernos, Cerbero; la Hidra de Lerna; y la Quimera, que fue la enemiga de Belerofonte. De Ortro y Equidna nacieron la Esfinge tebana [Fix] y el León de Nemea. La imaginación griega daba de este modo una descendencia a los seres de pesadilla sobre los que triunfaría Heracles.

El último hijo de Ponto era una mujer, Euribia. Se casó con el titán Crío, y su descendencia fue astral. Su hijo primogénito, Astreo, se desposó con la Aurora (*Eos*), que engendró los Vientos, la Estrella de la Mañana (*Eósforo*) y, en fin, todos los Astros. Su segundo hijo fue el gigante Palante, esposo de Estige, que solamente engendró fuerzas simbólicas: el Celo, la Victoria, el Poder y la Fuerza. Pero el tercer hijo de Crío y de Euribia, Perses, se unió a Asteria, hija de Ceo y Febe, y fue padre de Hécate, la diosa infernal de triple forma.

La generación preolímpica –es decir, todas las divinidades que no se relacionan directamente con Crono, pero descienden de los Titantes y de las demás uniones de Gea– comprende pues todos los monstruos que se conocen por la leyenda y que desempeñarán algún papel en los ciclos divinos y heroicos, como en las «novelas». Pero, sobre todo, comprende también divinidades puramente «naturalistas»: el Sol, la Luna, la Aurora, los Astros, los Vientos, y los genios de fenómenos naturales como la Tempestad o la Tormenta. En efecto, a esta generación primordial pertenecen los Cíclopes, hijos de Urano, que debemos tener cuidado en distinguir de los Cíclopes constructores, que son un pueblo mítico, procedente de Licia, que se puso al servicio de los reyes de Argos, y al que se atribuían las construcciones aparentemente sobrehumanas hechas de bloques enormes que todavía pueden verse en Micenas o Tirinto. Los cíclopes «uranios» son solamente tres: Brontes, Estérores y Arges, de cuya evidente relación con la Tormenta ya hemos hablado. Zeus, siendo él mismo un dios del Cielo, los tomará más tarde a su servicio y serán los encargados de «forjar» los rayos. Una tradición aboga incluso por que sean ellos quienes hayan

dado al recién llegado las armas que no tenían en un principio. Progresivamente, los Cíclopes pasarán por ser los fabricantes de las armas divinas: el arco de Apolo, la coraza de Atenea, etc., que fabrican bajo la dirección de Hefesto, el dios herrero de la nueva generación. Pero es probable que esto sean fantasías bastante tardías, no anteriores a la época alejandrina. Por aquel entonces, su actividad se sitúa bajo los volcanes de Sicilia; el fuego de su forja ilumina, al atardecer, la cima del Estrómboli y del Etna; el estruendo de sus fuelles y el martilleo de sus yunques resuenan en esos parajes. Pero las leyendas más antiguas explican de otro modo los fenómenos volcánicos. Los atribuyen a los Gigantes que quedaron aprisionados bajo tierra después de sublevarse contra Zeus, al final de la Gigantomaquia.

Pues, tras la victoria de Zeus, como después de la de Crono, Gea no había quedado satisfecha. Estaba descontenta del trato que el vencedor había infligido a los Titanes, que eran sus hijos, y quiso liberarlos de su prisión. Para ello, recurrió a los Gigantes, que también eran hijos suyos y de la sangre de Urano. Los Gigantes no eran inmortales, pero no se les podía dar muerte más que con las heridas causadas a la vez por un dios y por un mortal. Se trataba de seres enormes, de una fuerza invencible y de una gran audacia. Tenían una cabellera y una barba hirsutas, y sus piernas eran serpientes. El lugar de su nacimiento suele situarse en la península de Palene, en Tracia. Cuando salieron de la tierra, se dedicaron a blandir árboles encendidos y a lapidar el Cielo lanzando rocas. Entonces intervinieron los Olímpicos. Zeus se armó con el rayo, Atenea tomó la égida y la lanza y Dioniso esgrimió el tirso; en suma, cada divinidad participó con su arma favorita. Y como era necesario que un mortal ayudara a los dioses en la lucha, se recurrió a Heracles. Esta intervención de Heracles es singular. Contradice toda cronología, ya que el nacimiento de Heracles es muy posterior a la creación de los hombres y al diluvio de Deucalión, que marcó el fin de la primera generación mortal. Revela sin duda el carácter

artificial y reciente de la Gigantomaquia, a menos que se considere que este Heracles es solamente el prototipo del héroe del que se apoderará la leyenda posterior. Sea como fuere, se entabló la lucha entre los dioses y los gigantes. Heracles intervino sobre todo con sus flechas, con las que hería a los gigantes cuando un dios los abatía. Los gigantes se dispersaron, y el mundo entero se cubrió de ruinas y de proyectiles. Así es como Encélado fue aplastado por Sicilia, bajo la cual la diosa Atenea lo encerró. Posidón lanzó la isla de Nisiros que aplastó a Polibotes. Al folclore le resultó fácil asignar cantidad de detalles topográficos a este episodio de la leyenda, así como, en el Mont-Saint-Michel, y en otros lugares, la forma de una montaña o de una isla sugiere la evocación de Gargantúa.

Antes de conquistar el poder definitivamente, Zeus todavía tenía que superar una prueba, la lucha contra Tifón (o Tifeo). Tifón era un hijo de Hera, que la diosa había engendrado sin la ayuda de ningún ser masculino, o bien era, en otra versión, un hijo de la Tierra, que ésta había tenido con el Tártaro. Tifón era más grande que los Gigantes y, a menudo, su cabeza tocaba las estellas. En vez de dedos, en las manos tenía cien cabezas de dragón. De cintura para abajo, su cuerpo estaba rodeado de víboras. Tenía alas, y sus ojos lanzaban llamas. Cuando los dioses vieron que el monstruo atacaba el cielo, huyeron a Egipto y se ocultaron en el desierto, donde adoptaron formas de animales. Apolo se convirtió en milano; Hermes, en ibis; Ares, en pez; Dioniso, en macho cabrío; Hefesto, en buey; etc. Entretanto, Zeus y Atenea se quedaban solos frente a Tifón. Zeus y Tifón entablaron un combate cuerpo a cuerpo, en los confines de Egipto y de la Arabia Pétrea; Tifón le superó en la lucha, y se apoderó de la *harpè* (la «hoz») con la que estaba armado el dios. Le cortó los tendones de los brazos y de las piernas, cargó luego el cuerpo indefenso sobre sus hombros, y lo encerró en una caverna de Cilicia; después, escondió los tendones de Zeus en una piel de oso y se la confió a un

dragón. Pero Hermes y el dios Pan lograron robar los tendones y colocarlos de nuevo en su lugar, a espaldas de Tifón. Zeus recuperó así su fuerza y reanudó el combate, que duró mucho tiempo. Sus episodios tuvieron lugar por todo el mundo, hasta el momento en que Zeus sepultó a su adversario bajo el Etna, en Sicilia, y lo redujo a la impotencia.

Tifón fue el último adversario de Zeus. Las hazañas de los dos Alóadas, dos gigantes hijos de Posidón, que apilaron montaña sobre montaña para escalar el Olimpo y declararon su amor a Artemis y a Hera, nunca constituyeron un peligro real para el equilibrio del mundo. A Zeus le bastó con lanzar uno de sus rayos para precipitarlos a los Infiernos. En adelante, la autoridad del Señor de los dioses fue indiscutible. La época de los monstruos había pasado. Los que el mundo conocerá desde entonces serán descendientes un tanto degenerados de los seres primordiales, hijos de la Tierra. Sólo serán apenas temidos por los humanos y Zeus encargará la tarea de matarlos a Heracles.

En el universo, sólo quedaba por explicar la presencia de los Hombres. Su creación no se atribuía a la descendencia de Crono, sino a la de otro Titán, Jápeto, y su esposa, la oceánide Clímene. Jápeto tuvo cuatro hijos, Atlante, Menecio, Prometeo y Epimeteo. Los dos primeros son gigantes brutales y «sin medida». Atlante engendró genios astrales, y de él proceden las dos constelaciones de las Híades y de las Pléyades. Después de la Gigantomaquia, en la que había participado contra los dioses, padeció un castigo severo. Se le confió la misión de sostener sobre sus hombros la bóveda del Cielo, en el lugar donde ésta se inclina hacia el Océano, en el occidente extremo del mundo. Perseo, que volvía de dar muerte a la Gorgona Medusa, lo transformó en piedra al mostrarle el rostro de aquélla. Atlante se convirtió en la montaña que limita la tierra habitada, al sur de las Columnas de Hércules, y que señala el principio del gran Océano.

De los cuatro hijos de Jápeto, se dice a veces que fue Prometeo quien creó a los mortales moldeándolos con arcilla. Pero esta tradición no se acepta unánimemente. En la *Teogonía* de Hesíodo, se considera a Prometeo solamente como el benefactor de los hombres y, por ellos, intenta varias veces engañar a Zeus. La primera, durante un sacrificio solemne. Había hecho dos partes de un buey: en una parte, bajo la piel, dispuso la carne y las entrañas, recubiertas con el vientre del animal; en la otra, dejó los huesos mondos, pero ocultos bajo una rica grasa blanca. Luego dijo a Zeus que eligiese su parte; el resto quedaría para los mortales. Zeus escogió la grasa blanca, y al descubrir que no contenía más que huesos, sintió un profundo rencor contra Prometeo, así como contra los mortales. Para castigarlos, decidió no enviarles el fuego. Entonces, Prometeo subió al Cielo y robó las semillas del fuego en «la rueda del Sol», y las llevó a la tierra, ocultas en una caña hueca. Esta vez, la venganza de Zeus fue ejemplar. Prometeo fue encadenado en el Cáucaso con cables de acero, y un águila, nacida de Equidna, la víbora monstruosa, le devoraba el hígado, que constantemente se regeneraba. El suplicio duró hasta el día en que Heracles, de un flechazo, mató al águila y desató al gigante. Pero como Zeus había jurado por Estige que Prometeo permanecería eternamente atado a la montaña, se decidió que el juramento se cumpliría igualmente si el gigante, liberado, llevaba un anillo de acero al cual se engastaba un trozo de roca. El castigo a los mortales fue más severo todavía, pues éste quedó sin remedio. Zeus pidió a Hefesto y a la diosa Atenea que crearan un ser todavía desconocido, al que cada uno de los dioses dotaría de una cualidad. Este ser fue la mujer, y como había recibido tantos dones, se la llamó Pandora (la que tiene todos los dones). Poseía la belleza, la gracia, la habilidad manual, la persuasión, pero también la mentira y el engaño que Hermes había puesto en su corazón. Se cuenta que Zeus la envió a Epimeteo, el hermano de Prometeo, y que éste, olvidando el consejo de su hermano de no recibir ningún obsequio de Zeus, fue seducido por su belleza y la aceptó. Ahora bien, en algún lugar de la

tierra, había una jarra que contenía todos los males. Una tapadera impedía que su contenido se escapase. Cuando Pandora llegó a la tierra, descubrió la jarra y, picada por la curiosidad, la abrió. Todos los males se escaparon y se esparcieron entre los mortales. Pero Pandora, asustada, tapó la jarra y únicamente la Esperanza, que se encontraba en el fondo, quedó encerrada.

Otra versión pretendía que la jarra, ofrecida por Zeus a Pandora como regalo de bodas, contenía todos los bienes, y que la imprudente novia los había dejado escapar y regresar a la morada de los dioses. Tanto en uno como en otro caso, la Esperanza es siempre la pobre consolación concedida a los humanos.

Las tradiciones que no reconocen a Prometeo el mérito de haber creado a los hombres, vinculan, a pesar de ello, su raza con la de los mortales. Prometeo tenía un hijo, Deucalión, que se casó con Pirra, hija de Epimeteo y de Pandora. Existían entonces en la tierra otros humanos –cuyo origen queda sin explicar–, los «hombres de la edad del bronce», viciosos y malvados. Zeus decidió aniquilarlos y desencadenó un gran diluvio. Solamente dos «justos», Deucalión y Pirra, serían perdonados. Siguiendo los consejos de Prometeo, construyeron una «arca» que flotó sobre las aguas. Después de nueve días y nueve noches, atracaron en las montañas de Tesalia. Luego, cuando las aguas se hubieron retirado, salieron del arca y se encontraron solos en la tierra desierta. Zeus les envió a Hermes, que les ofreció el cumplimiento de un deseo a su elección. Deucalión deseó tener compañeros. Entonces, Zeus le ordenó lanzar, por encima de sus hombros, «los huesos de su madre». Pirra, por su parte, tenía que hacer lo mismo, pero semejante impiedad la asustó. Deucalión comprendió entonces que se trataba de piedras, «huesos de la Tierra», que es la madre universal. Obedeció, y de cada una de las piedras que lanzaba nacían hombres; de las que lanzó Pirra nacieron mujeres. Deucalión y Pirra tuvieron, por lo demás, de manera más normal, otros

hijos, que fueron los antepasados de los diferentes pueblos de Grecia; el primogénito fue llamado Helén, que engendró a Doro, Juto y Eolo. Doro y Eolo son los epónimos de las razas dórica y eólica. Juto, a su vez, tuvo, entre sus hijos, a Aqueo y a Ión, epónimos de los aqueos y de los jónicos. Ya se bosquejan aquí las grandes divisiones del pueblo griego, pues estamos en los límites entre la cosmogonía y la historia.

Como vemos, las leyendas relativas a la creación no forman un conjunto coherente. No sólo comportan numerosas variantes, sino que en ningún momento se encuentra un acto creador único, como si el pensamiento griego repudiase toda explicación global y fuera más sensible a la diversidad del mundo. Por esto mismo, jamás un dios o un demiurgo *piensa* globalmente el universo. Los poderes sobrenaturales quedan, asimismo, a merced de un devenir que no dominan del todo. Ninguna de sus decisiones es irrevocable. Por encima de su voluntad planea una Fuerza de las Cosas, llamada a veces Destino, que no respeta intenciones ni promesas. Sólo más tarde, en la época de los filósofos, se considerará la noción de una creación meditada, conforme a un plan racional, pero se abandonará entonces el dominio del mito.

Observaremos también, en el punto más preciso de la creación del hombre, que esta noción conserva una cierta vaguedad. Existen leyendas que explican la creación de *tal* hombre en concreto, o de *tal* raza, pero todas ellas suponen la preexistencia de otros hombres y de otras razas de las que no se da cuenta. Como si, incluso en el plano del mito, el pensamiento griego no hubiera podido obligarse a admitir la igualdad de todos los hombres, ni hubiera salido jamás de su particularismo. Hay una creación «tesálica» resumida en el mito de Deucalión y Pirra. Pero también hay una creación argiva, que habla de un «primer hombre», llamado Foroneo, hijo del río Inaco y de la ninfa Melia (cuyo nombre recuerda al de los fresnos). De Foroneo procede una descendencia en

la que figura Argo, epónimo del país argivo. En ella encontramos también un Pelasgo, epónimo del pueblo de los pelasgos; un Aqueo, distinto del hijo de Juto; una Mesene, epónima de la región de Mesenia; y un Ptío, a quien el país de Ptiótide, en Tesalia, pasaba por ser deudor de su nombre. Antes que una cosmogonía, las tradiciones locales nos ofrecen genealogías múltiples, en las que vemos a la raza humana surgir poco a poco, y como por azar, de las de las ninfas, los ríos y las dríades, que son los espíritus femeninos vinculados a la vida de los árboles. No hay, entre dioses y mortales, la verdadera solución de continuidad que supone una creación *ex nihilo.* Podemos sostener hasta un cierto punto que, para los griegos, lo humano es lo «divino degradado» –lo que explica que, con tanta frecuencia, el mito pueda presentar el proceso inverso, y mostrarnos a los hombres conquistando por sus propias fuerzas los honores de la divinidad.

Por último, la leyenda de Prometeo, que representa quizá la mejor aproximación a un mito creacional, destaca de manera curiosa que los hombres han nacido al margen de la voluntad de Zeus. Sin que haya un verdadero antagonismo entre Zeus y los mortales, el dios no es, ni en un principio ni fundamentalmente, «padre de los hombres». Es un soberano que se encuentra con lo humano en su reino y que se adapta a ello como puede. Zeus tiene necesidad de los hombres; respecto a los Olímpicos, éstos representan una rama colateral de primos ciertamente desfavorecidos, pero que gozan, en la escena del universo, de una especie de igualdad congénita frente a las divinidades, más poderosas y mejor dotadas. Todos se inclinan igualmente ante el Destino. Frente a semejante concepción del mundo, se piensa en una Ciudad donde los hombres serían esclavos y los dioses hombres libres: diferencia accidental de condición y de poder, pero similitud de naturaleza.

3

EL CICLO DE LOS OLIMPICOS

La revolución celeste que Zeus había provocado instaló en el poder a la generación de los crónidas, hijos de Crono, de los que el benjamín era ahora el nuevo soberano. Los tres primeros miembros de esta descendencia habían sido mujeres: Hestia, Deméter y Hera; después vinieron tres varones: Hades, Posidón y Zeus. Así, la generación de los crónidas, que se distribuye simétricamente como la de los Titanes, hijos de Urano, no hace, en número, más que la mitad. Pero, desde el principio, el Destino establece, para cada uno de ellos, sus atributos y su dominio respectivos. Esto es irrefutable para las tres diosas. Hestia presidía el fuego; inmóvil en el Olimpo, como el fuego en el hogar de los hombres, obtuvo de Zeus la gracia de una virginidad eterna. Su hermana menor, Deméter, presidía la tierra cultivada. Esta diosa no se confunde con Gea, la madre primordial, que contiene en su seno tanto las montañas y los desiertos como las regiones más agradables. Deméter, también madre fecunda, está, como veremos, vinculada sobre todo a los mitos del trigo, y su culto se sitúa en las llanuras fértiles donde éste crece. Hera es la divinidad del matrimonio. Es la esposa de Zeus; cada año, se conmemoraba esta unión divina con fiestas. Se adornaba la estatua de la diosa con las galas de una joven novia y se la conducía en procesión a través de las ciudades hasta un santuario donde estaba preparado el lecho nupcial. De este modo, se renovaban la

fuerza fecundante de la pareja y, mediante ésta, la de la Naturaleza entera.

Las atribuciones de los tres hijos de Crono, Hades, Posidón y Zeus, no les pertenecían, se nos dice, de forma eterna, sino que habrían resultado de un sorteo. Después de su victoria sobre los Titanes, los tres hermanos se habrían repartido al azar los tres dominios del mundo. Zeus obtuvo el cielo, Posidón el mar y Hades el imperio subterráneo y el reino de los muertos. Pero, antes durante la lucha contra los Titanes, cada uno de ellos había recibido de los Cíclopes un arma en relación con sus futuras funciones: Zeus el rayo, Hades un casco mágico que hacía invisible a cualquiera que lo llevase (símbolo de la muerte), y Posidón un tridente parecido al de los pescadores de atún y que le servía para sacudir violentamente la tierra y los mares. Como vemos, en el ciclo se unen un relato de pretensión histórica y una especie de descripción inmanente, que no se preocupa por estar en aparente contradicción con la descripción cronológica de los hechos, como lo estaba, por ejemplo, la intervención de Heracles en la Gigantomaquia, anterior, sin embargo, a la fecha que generalmente se asigna al nacimiento del héroe.

A los seis primeros Olímpicos, hijos de Crono, vinieron a sumarse otras divinidades que formaron con ellos el «consejo» de los grandes dioses. La mayor parte son hijos e hijas de Zeus, por lo que a éste se le da a veces el nombre de «padre de los dioses». La tradición tardía, que se desarrolla principalmente en Roma bajo la influencia etrusca, conoce doce grandes dioses (iguales, por tanto, en número, a los doce Titanes), pero su lista no llega a establecerse con claridad, y seguramente varía con el transcurso del tiempo. Las divinidades procedentes de Zeus, y que forman, en la época clásica, la «segunda generación» de los Olímpicos, son las siguientes: Afrodita, Apolo, Artemis, Hefesto, Atenea, Ares, Hermes y Dioniso. Lo que hace, con los seis crónidas, un total de catorce divinidades, de las que Homero ignora a

Dioniso. Se dice, sin razón, que es un recién llegado al Olimpo, pero su nombre aparece desde los tiempos micénicos, pues figura en las inscripciones de la llamada escritura «Lineal B». El silencio de Homero se explica con otras razones. Sea como fuere, para alcanzar el total de doce, es preciso excluir a Hades y a Posidón, ya que su dominio no pertenece a lo alto. Pero existen otras divinidades que quedan fuera de la lista canónica. Se descarta, naturalmente, a Perséfone, hija de Deméter y de Zeus, pero esposa de Hades, y retenida por su esposo en los Infiernos; también se descarta a la esposa de Posidón, Anfitrite, hija de Nereo y de Doride; y, con mayor razón, a muchos otros hijos divinos de Zeus: a Hebe, que simboliza la juventud de los dioses; a Ilitía, genio del alumbramiento; a las Horas, que son las fuerzas que presiden las estaciones; a las Musas, de las que depende toda actividad desinteresada del espíritu; y a las Cárites (las *Gracias*), que se cuidan cada año de la renovación de la vegetación y personifican la alegría del mundo. Todas estas divinidades rodean solamente a los grandes dioses y figuran en su cortejo, a la manera de acompañantes, pero no participan para nada de sus privilegios.

Las atribuciones de los nuevos Olímpicos no están menos definidas que las de sus antecesores. Apolo preside la adivinación y la curación de las enfermedades, pero también su propagación y la música, pues dirige el coro de las Musas y toca una lira de oro. Tras estas funciones diversas, descubrimos la fuerza cautivadora de los «cantos» mágicos, y quizá resida en esto el principio de su múltiple personalidad. A menudo, se le convierte en un dios solar y, sin duda, esta idea encuentra su justificación en uno u otro de sus atributos, en este o aquel epíteto de su ritual. Pero esta naturaleza solar no le es esencial. Es cierto que, por su madre Leto, se relaciona directamente con los Titanes «astrales» Ceo y Febe, aunque, como hemos visto, el Sol (*Helio*) sea un genio diferente dentro de la mitología. Helio posee sus propias leyendas y, hasta el final, se le aplicará el epíteto de «Titán»

porque se le considera hijo de Hiperión. Semejante denominación no podría convenir nunca a Apolo, que es esencialmente un Olímpico y que posee una naturaleza infinitamente más compleja.

Cuando Leto lo trajo al mundo, en la isla de Delos, unos cisnes sagrados volaron siete veces alrededor de la isla, pues era el séptimo día del mes. Luego, los cisnes se lo llevaron a su país, al borde del Océano, junto a los Hiperbóreos, que viven bajo un cielo siempre puro. Allí, permaneció un año y recibió las ofrendas de los habitantes y, hacia la mitad del verano, regresó a Grecia, entre fiestas y cantos. Cada año, se celebraba en Delfos el regreso del dios. Es en Delfos, en efecto, donde Apolo se estableció a su regreso. Primero tuvo que matar con sus flechas a un dragón llamado Pitón, que guardaba en la montaña un viejo oráculo de Temis y que se entregaba a mil desmanes en el país. En memoria de su víctima, fundó unos juegos que llamó «Píticos». Luego, hizo suyo el oráculo de Temis y, en el santuario, consagró un trípode sobre el que se sentaba la sacerdotisa que debía transmitir sus respuestas a los hombres.

Apolo, el más bello de los dioses, alto, notable por los bucles de sus cabellos negros con reflejos azulados, tuvo numerosos amores, pero muy pocos fueron correspondidos. La ninfa Dafne, hija del dios-río Peneo, en Tesalia, no correspondió a sus deseos; Dafne se escondió en la mañana y, como Apolo la perseguía, suplicó a su padre que la metamorfoseara. Peneo la convirtió en laurel, el árbol por excelencia de Apolo. Otro infortunio del dios es la historia de sus amores con Corónide, a la que hizo madre de Asclepio, pero que, cuando todavía estaba embarazada, engañó a su amante y se entregó a un mortal llamado Isquis. Apolo mató a Corónide de un flechazo y arrancó al pequeño Asclepio de las entrañas de su madre en el momento en que se encendía la hoguera fúnebre.

Con Casandra, la hija de Príamo, no fue más afortunado. Para seducirla, le había prometido enseñarle la adivinación.

Casandra aceptó, pero, una vez instruida, no quiso ceder a los deseos de Apolo. Este, contrariado, le escupió en la boca y, de esta manera, la privó, no de su ciencia, sino del don de la persuasión. Y la infeliz Casandra ya podía hacer las profecías más verídicas que nadie la escuchaba.

Apolo no limitó sus amores a las mujeres. También amó a jóvenes. Los más célebres de sus amados son Hiacinto y Cipariso, cuyas muertes o, mejor dicho, metamorfosis –el primero se convirtió en jacinto; el segundo, en ciprés– le afligieron profundamente. Es probable que detrás de estas dos leyendas se oculten recuerdos de cultos anteriores a la llegada de los helenos, probablemente «egeos», absorbidos por Apolo.

Se cuenta, por último, que, en dos ocasiones, Apolo soportó una prueba y hubo de ponerse al servicio de los mortales. La primera vez, fue a consecuencia de una conspiración que había tramado con Posidón, Hera y Atenea, para amarrar a Zeus con cadenas de hierro y suspenderlo en el cielo. La conspiración fracasó; como castigo, Apolo y Posidón fueron obligados a trabajar para el rey de Troya, Laomedonte, y a construir los muros de la ciudad. Cuando el trabajo terminó, las dos divinidades reclamaron al rey el salario convenido, pero Leomedonte se negó a pagarles y les amenazó con cortarles las orejas y venderlos como esclavos. La segunda prueba consistió en servir al rey Admeto de Feras, en Tesalia. Zeus se la impuso porque había matado con sus flechas a los Cíclopes que habían entregado a Zeus el rayo del que se sirvió para matar a Asclepio, el hijo de Apolo, culpable de haber resucitado muertos. Así es como Apolo fue, durante un año, el pastor de Admeto. Mientras vigiló sus rebaños, éstos se multiplicaron de manera milagrosa; las terneras nacían por partida doble y, en general, trajo la prosperidad a la casa de Admeto. Se dice incluso que éste se convirtió en el amado del dios.

Artemis, su hermana, es la réplica femenina de Apolo. Como él, está armada con un arco y, con éste, envía a las

mujeres –principalmente a las que están a punto de dar a luz– las flechas de la muerte súbita. Artemis permaneció eternamente virgen; ocupaba su tiempo en cazar y en recorrer los montes acompañada de sus perros. Así como Apolo tenía los atributos de un dios solar, Artemis se identificó desde la Antigüedad, con la Luna. Sin embargo, no sustituye pura y simplemente a la figura de Selene. Artemis no se limita a simbolizar un astro; es también la «Señora de las Fieras», la fuerza misteriosa que preside la fecundidad animal en los bosques y, como tal, se encuentran en ella rasgos que en principio habían pertenecido, sin duda alguna, a la gran diosa cretense. Es extraño –pero explicable por este origen complejo– que se invoque a la virgen Artemis en el momento de los nacimientos, y que las jóvenes madres la consideren compasiva en ese trance cuando también puede serles funesta. Se contaba que este poder de Artemis se había manifestado desde su mismo nacimiento. Su madre, Leto, que Zeus había amado, estaba a punto de traer al mundo los gemelos divinos que llevaba, cuando Hera, esposa legítima de Zeus y cruelmente celosa de la muchacha, prohibió en todos los lugares de la tierra que se le ofreciese asilo para el parto. Leto erraba sin descanso y cada país la rechazaba. Al fin, Delos, que era una isla también errante, estéril, tan pobre que no tenía nada que temer de nadie, aceptó acogerla. Y la pobre mujer dio a luz al pie de una palmera, el único árbol en toda la isla. Artemis fue la primera en nacer e, inmediatamente después se encargó de acabar el parto de su propia madre ayudándola a dar a luz a Apolo, el segundo de los gemelos.

Hefesto preside el fuego, pero no es el fuego, sino el maestro de las técnicas de la forja y del trabajo de los metales. Generalmente, pasa por ser hijo de Zeus, pero a veces se dice que Hera lo trajo al mundo ella sola, sin la ayuda de ningún principio masculino, por despecho del nacimiento de Atenea, nacida de la cabeza de Zeus. Hefesto es un dios cojo. En la *Ilíada* encontramos la explicación. Cuando Hera se peleaba con Zeus a causa de Heracles, Hefesto salió en defensa de su madre. Entonces, Zeus lo agarró por un pie y lo tiró desde lo alto del Olimpo. Hefesto estuvo cayendo durante todo un día hasta que, al anochecer, dio con la Tierra en la isla de Lemnos, donde se desplomó, desfallecido. Como era inmortal, no murió, pero quedó cojo para siempre. La leyenda nos presenta a Hefesto como un artesano divino siempre dispuesto a ejecutar algún trabajo con la ayuda de los Cíclopes forjadores; joyas y armas, por cuenta de los otros dioses. Pero el episodio más célebre de su ciclo sigue siendo su desventura conyugal con Afrodita.

Hefesto, físicamente deforme, pasaba por haberse unido con mujeres de gran belleza. Unas veces se le atribuye por esposa a Cárite, la Gracia por excelencia, y otras veces a Aglae, la más joven de las Cárites. Pero Zeus terminó por ofrecerle en matrimonio a Afrodita, la más bella de las diosas. Sin embargo, Afrodita no tardó en enamorarse de Ares, de tal manera que el Sol, que todo lo ve, sorprendió un día a los dos amantes tendidos el uno al lado del otro, y fue a contar la aventura al marido; éste no dijo nada, pero preparó una red invisible que tendió alrededor del lecho de su esposa. En el momento preciso, la red se cerró e inmovilizó a los dos culpables impidiéndoles todo movimiento. Entonces, Hefesto convocó a todos los dioses para que vieran el espectáculo. Tan pronto como fue liberada, Afrodita huyó avergonzada y todos los dioses prorrumpieron con una risa inextinguible.

Afrodita, la compañera infiel, pasa la mayoría de las veces por ser hija de Zeus y de Dione, una de las divinidades de la generación primordial. Otra tradición muy extendida la considera hija de Urano. Afrodita habría sido engendrada cuando la sangre del dios, después de su mutilación, cayó sobre el mar. Sería pues la mujer «nacida de las olas», epíteto que le aplican frecuentemente los poetas. Apenas surgida de la espuma marina, los Céfiros la llevaron, primero a Citera, y luego a la costa de Chipre, que son sus regiones

predilectas, en las que tenía en la época histórica santuarios particularmente célebres. Allí, la acogieron las Horas (las *Estaciones*), quienes la vistieron, la engalanaron y la condujeron a la morada de los Inmortales.

Afrodita reúne en sus leyendas elementos muy diversos. Sin duda alguna, aparece al principio como una fuerza temible que somete el universo entero bajo sus leyes. Es el genio de la fecundidad femenina y, por una analogía evidente, el de la fecundidad en la Naturaleza. El más célebre de sus mitos, el de sus amores con Adonis, es, en este sentido, el más revelador, y nos señala al mismo tiempo el origen de algunos de los cultos asimilados por la diosa.

En efecto, se cuenta que el rey de Siria, Tías, tenía una hija, Mirra, o Esmirna, a quien la cólera de Afrodita empujó a desear un incesto con su padre. Con la ayuda de su nodriza, Esmirna logró engañar a Tías y, durante doce noches, se unió con él. Pero, la duodécima noche, Tías descubrió su crimen y la persiguió para darle muerte. Esmirna invocó a los dioses, que la transformaron en un arbusto, el árbol de la mirra. Diez meses después, la corteza se levantó y salió un niño que recibió el nombre de Adonis. Afrodita, prendida de la belleza del niño, lo recogió y lo confió a Perséfone para que lo criara en secreto, en la oscuridad de los Infiernos. Pero la Reina de los Muertos quedó prendada a su vez del bello Adonis y no quiso devolverlo a Afrodita. Zeus arbitró la disputa y decidió que Adonis viviera un tercio del año con Afrodita, otro tercio con Perséfone y el tercero con quien quisiera. Pero Adonis pasó dos tercios del año junto a Afrodita, y solamente un tercio en el reino de los Muertos. Esto fue así, durante algún tiempo, pero Ares, celoso, lanzó contra el joven un monstruoso jabalí que, con sus colmillos, le hirió mortalmente. De la sangre de las heridas de Adonis nacieron las anémonas. Afrodita fundó una fiesta fúnebre en memoria de su amado y las mujeres sirias la celebraban cada año por primavera. Plantaban en vasos semillas que regaban con agua caliente, para hacerlas crecer más deprisa. Se llamaban a estas plantaciones «jardines de Adonis». Las plantas así forzadas no tardaban en morir, y las mujeres prorrumpían en lamentaciones por el destino que el joven amado por Afrodita había padecido. Al mismo tiempo, el río Adonis, que pasa por Biblo, cobraba un color rojo, como si la sangre del héroe lo hubiera teñido. Los orígenes semíticos de esta leyenda son evidentes: el nombre de Adonis se relaciona con la raíz semítica que significa el *Señor*, y el lugar donde se localiza demuestra suficientemente que Afrodita debe algunas de sus características y las más esenciales, a la gran diosa siria.

Progresivamente, los vínculos de Afrodita con la vegetación y su carácter de fuerza primordial cayeron en el olvido, y las leyendas de su ciclo se convierten en poco más que el relato de sus aventuras amorosas. Amó a Anquises, en el Ida, haciéndole creer que era una mortal, hija del rey de Frigia, que Hermes había transportado allí y abandonado luego en los bosques. Le dio un hijo, Eneas, e hizo jurar a Anquises que nunca revelaría el secreto de su amor. De la unión ilícita de Afrodita con Ares nacieron dos hijos, Eros y Anteros (Amor y Amor Recíproco), que los artistas de la época alejandrina se preocuparon por representar mediante formas infantiles, modelos directos de nuestros «angelotes». La pintura pompeyana ha popularizado escenas de este tipo –el Amor castigado, el Amor herido– en las que Eros aparece como un niño travieso, enfadado o afligido junto a una Afrodita maternal. El Eros de las cosmogonías se ha perdido en el olvido; su madre y él no son ya las grandes figuras primordiales de otros tiempos, sino ornamentos de camarín.

Sin embargo, la leyenda conservaba el recuerdo de una Afrodita temible. Sus maldiciones eran célebres. Ella fue quien dictó a Eos (la *Aurora*) un amor irresistible por Orión, para castigarla por haber cedido al deseo de Ares. Castigó el desprecio en el que la tenían las mujeres de Lemnos mortificándolas con un olor tan insoportable que sus maridos las abandonaron por esclavas tracias. Afrodita castigó también

a las hijas de Cíniras, en Pafos, inspirándoles el deseo de prostituirse a los extranjeros. Pero su poder resplandeció sobre todo en tiempos de la guerra de Troya. Un día, la Discordia lanzó a los dioses una manzana destinada a la más bella de las diosas. Tres de ellas reivindicaron el premio. Zeus ordenó a Hermes que condujera a las tres, Afrodita, Hera y Atenea, al monte Ida en Tróade, para que el bello Paris, hijo de Príamo, juzgara. Ante él, iniciaron un debate y le prometieron presentes. Hera prometió a su juez el reino universal, y Atenea, hacerlo invencible en la guerra. Afrodita se contentó con ofrecerle la mano de Helena, la más bella de todas las mortales. Paris eligió a Afrodita; y ello supuso el origen de la guerra entre griegos y troyanos. Durante los combates, la diosa intervino a favor de los troyanos; salvó a Paris en el campo de batalla, protegió a Eneas del ataque de Diomedes, e incluso fue herida en la lucha.

La diosa Atenea hace, con Afrodita, un contraste total. En los primeros tiempos de su reinado, Zeus se había desposado con la oceánide Metis (cuyo nombre significa *Prudencia*, pero también *Perfidia*), y la había dejado encinta. Gea y Urano revelaron entonces a Zeus que si Metis tenía una hija, tendría a continuación un hijo que se convertiría en el dueño del mundo. Así lo mandaban los Destinos. Zeus, sin vacilar, y para salvaguardar su poder, se tragó a Metis. Cuando llegó el momento del parto, ordenó a Hefesto que le partiese la cabeza de un hachazo. De su cráneo salió una joven completamente armada. Era la diosa Atenea. El lugar de este nacimiento se encuentra al borde del lago Tritonis, en Libia.

Atenea es una diosa guerrera y su ciclo relata sus numerosas hazañas. Desempeñó un papel importante en la lucha contra los Gigantes; mató a Palante, lo despellejó y, con su piel, se hizo una coraza. Sus atributos eran el escudo, la lanza y la égida; sobre su escudo llevaba la cabeza de Medusa, que le había dado Perseo, y que convertía en piedra a quien la miraba. Pero, por un curioso contraste, Atenea es también la diosa de la paz. Es ingeniosa; protege a las hilanderas, los tejedores y las bordadoras, y si es bien cierto que inventó el carro de guerra, también lo es que regaló el olivo al Atica y enseñó a los hombres a extraer el aceite de sus bayas. Generalmente, interviene en las leyendas como el Espíritu y la Razón que dan su mayor eficacia a los esfuerzos del coraje. Es ella quien arma a Heracles y le protege en los momentos difíciles. Es ella quien, finalmente, le otorga la inmortalidad. En la *Odisea*, interviene sin cesar en favor de Ulises y le inspira las decisiones más prudentes y sabias.

Atenea permaneció virgen. Sin embargo, una tradición ática cuenta que tuvo un hijo de la siguiente manera. Un día que había ido a visitar a Hefesto a su forja para encargarle armas, el dios, a quien Afrodita había abandonado, se enamoró de Atenea. Se lo dijo, pero ella no quiso escucharle y se marchó. Hefesto la persiguió y, a pesar de su cojera, consiguió alcanzarla; la tomó entre sus brazos y, en su deseo, mojó la pierna de la diosa que se resistía. Por asco, Atenea se secó con un vellón de lana que tiró al suelo. Pero el esperma del dios fecundó la Tierra y nació un niño llamado Erictonio (en cuyo nombre se encuentran los de la lana y de la tierra), a quien la diosa consideró hijo suyo. Atenea quiso criarlo a espaldas de los otros dioses y hacerlo inmortal. La diosa encerró a Erictonio en un cofre que confió al cuidado de Pándroso, una de las hijas del rey Cécrope. Aglauro, la hermana de Pándroso, no pudo, a pesar de la prohibición de Atenea, evitar mirar en el cofre. Vio en éste al niño que dormía, rodeado por una serpiente. Asustadas y maldecidas por Atenea, las muchachas, que habían sido demasiado curiosas, se precipitaron desde lo alto de las rocas de la Acrópolis de Atenas. Más tarde, Erictonio obtuvo el poder sobre el Atica, y de él surgió la raza de los reyes de Atenas. Por tanto, Atenea aparece sobre todo como una divinidad de la ciudad de los atenienses y es sin duda en esta función de «políade» donde deben buscarse el principio de su unidad y el de su ciclo legendario. En ella reside el alma misma de la ciudad que la honra, tal como lo prueban las viejas creencias

relativas a las propiedades mágicas de una estatua de Atenea llamada *Paladio* las cuales, de un modo u otro, se han mantenido a lo largo de toda la Antigüedad. Se contaba que, en su infancia, la diosa se había criado en Cirenaica, en las orillas del lago Tritonis donde había nacido, y que Zeus le había ofrecido como compañera de juegos a la hija del dios Tritón, epónimo y genio del lago. A esta niña, que se llamaba Palas, la mató accidentalmente Atenea. Para pedir perdón, Atenea esculpió una estatua que representaba a la niña, la colocó al lado de Zeus, y le rindió honores como si se tratara de una divinidad. Esta estatua, llamada *Paladio*, permaneció algún tiempo en el Olimpo, pero terminó por caer a tierra, sobre la colina de Tróade llamada «colina de Ate» (o Colina del Error). Era el tiempo en que Ilo, antepasado de los troyanos, estaba fundando la ciudad de Troya. La estatua penetró por sí misma en el templo de Atenea, que se encontraba todavía inacabado, y ocupó el lugar ritual. Considerada como una estatua milagrosa, fue objeto de un culto especial, y se creía que la ciudad permanecería invencible mientras conservase este ídolo. Más tarde, tras muchos avatares, la *Paladio*, o una imagen que se creía que la representaba, acabó por conservarse en Roma, en la capilla sagrada de las Vestales. Y también allí se creyó que la salvación de la ciudad estaba vinculada a la estatua.

Hermes, hermano menor de Atenea, es hijo de Zeus y de Maya, la más joven de las Pléyades. Nació en Arcadia, en una caverna del monte Cileno. Al nacer, se le envolvió con bandas, como se solía hacer entonces con los recién nacidos, y se le dejó en un harnero a guisa de cuna. Pero el niño, a fuerza de moverse, encontró el medio de desatarse y, él solo, llegó hasta Tesalia donde su hermano Apolo cuidaba los rebaños de Admeto. Hermes, aprovechando la distracción de su hermano, le robó doce vacas, cien terneras y un toro; luego, ató una rama a la cola de los animales para borrar sus huellas a medida que andaban y se llevó todo el rebaño hasta Pilos, en Mesenia. Allí, sacrificó dos de las terneras e hizo

doce partes, una para cada una de las doce divinidades. Luego, tras haber escondido su botín, volvió a ocultarse en su caverna natal. Al entrar en ella, vio una tortuga; se apoderó de ella, la vació, y tensó sobre la cavidad de la concha cuerdas fabricadas con los intestinos de las víctimas que acababa de sacrificar. Así se inventó la lira.

Mientras tanto, Apolo buscaba por todas partes su ganado. Una vez averiguado todo el asunto mediante su arte adivinatorio, acudió al monte Cileno para quejarse ante Maya. Esta, por toda respuesta, le enseñó al niño sabiamente envuelto en sus pañales. Apolo recurrió entonces a Zeus, quien ordenó a Hermes devolver los animales robados. Pero Apolo, que había visto la lira en la caverna de Cilene, hizo un trato con Hermes y, a cambio del instrumento, le entregó el ganado.

Un poco más tarde, Hermes inventó la siringa (la flauta de Pan) y, de nuevo, vendió su invento a Apolo a cambio de un cayado de oro. Además, le pidió a su hermano que le enseñase el arte adivinatorio. Estos mitos de la infancia tienen por objeto explicar los aspectos rituales del dios: el cayado de oro es la vara mágica con la que duerme a los mortales. Esta vara le sirvió cuando, obedeciendo órdenes de Zeus, mató al guardían Argo, el de los Cien Ojos, encargado por Hera de la vigilancia de la ternera Io. Mensajero de los dioses, Hermes está dotado de sandalias aladas que le transportan por el aire. Su función más específica es la de acompañar a las almas de los muertos hasta los Infiernos. Su imagen se instalaba, en forma de pilar rudamente tallado, en las encrucijadas de los caminos y de las calles. Es el compañero y el guía de los viajeros; protege a los pastores, y los monumentos lo representan a veces llevando un cordero sobre el hombro, en la pose del «Buen Pastor». Hermes es célebre sobre todo por sus ardides. Su hijo Autólico (el abuelo de Ulises) heredó de él su habilidad para robar. Viajero, ingenioso al apropiarse de los bienes de los demás, Hermes no podía menos que pasar por ser el dios del comercio.

Ares es hijo de Zeus y Hera. Es el dios de la guerra, que se regocija con la sangre y con la matanza. Está pertrechado con coraza y casco, y armado con escudo, lanza y espada. En torno suyo hay cuatro genios que le sirven de escuderos: Deino y Fobo (el Temor y el Terror), Eride (la Discordia) y Enio, un genio femenino de la guerra. Las leyendas de Ares no son muy numerosas. Se le rendía un culto particular en Tebas, donde había tenido en otro tiempo una fuente, guardada por un dragón que era hijo suyo. Cuando Cadmo, que iba de Siria a Grecia, quiso tomar agua de esta fuente para celebrar un sacrificio, el dragón trató de impedírselo. Cadmo lo mató, pero, como expiación, tuvo que servir a Ares como esclavo durante siete años. Al vencer este plazo, los dioses celebraron el matrimonio del héroe con Armonía, la hija de Ares. El origen de la familia real tebana se vinculaba a esta unión.

A menudo al representar a Ares, los griegos se han complacido, en mostrarlo vencido: su fuerza brutal es contenida o burlada por el valor más inteligente de Heracles o la sabiduría viril de Atenea. Así es como, ante Troya, la diosa actúa de manera que Ares es herido por Diomedes. Cuando Heracles atacó a Cicno, hijo de Ares, éste quiso intervenir y se midió con el héroe. Pero fue herido en el muslo y tuvo que retirarse del combate.

En Atenas había un lugar que llevaba su nombre, el Areópago, o colina de Ares, al pie de la cual manaba una fuente. Un día, sorprendió en este lugar al hijo de Posidón, Halirrotio, que intentaba forzar a Alcipe, la hija que él había tenido con Aglauro. Para defender a su hija, se precipitó sobre aquél y le dio muerte. Entonces, Posidón lo citó ante un tribunal compuesto por los Olímpicos, que se reunió en la misma colina. Ares fue absuelto. Pero, en memoria de lo ocurrido, se dio el nombre de Areópago a la colina donde en lo sucesivo se reuniría el tribunal encargado de juzgar los crímenes de orden religioso.

Deméter, hermana de Zeus, e hija de Crono y Rea, tiene una de las leyendas más bellas y emotivas de la mitología helénica. Se contaba que Zeus se había unido a ella y le había dado una hija llamada Perséfone que crecía feliz junto a la ninfas y las demás hijas de Zeus. Un día, recogía flores en la llanura de Enna, en Sicilia –o tal vez en Eleusis, en el Atica; o en la llanura de Cnosos, en Creta, lugares todos ellos en los que se cultiva el trigo–. En el momento en que la joven se inclinaba para recoger un narciso, la tierra se entreabrió y salió un dios sobre una cuádriga tirada por dragones. Era Hades, el hermano de Zeus, que se había enamorado de Perséfone y, con la complicidad de su hermano, se disponía a raptarla. Perséfone fue arrastrada a los Infiernos, pero, al desaparecer, lanzó un gran grito. Deméter oyó el grito de su hija y, con el corazón lleno de angustia, se puso a buscarla. Pero Perséfone era ilocalizable. Durante nueve días y nueve noches, su madre, sin tomar aliento, sin beber ni bañarse, erra por el mundo, con una antorcha encendida en cada mano. Al décimo día, encuentra a la diosa Hécate, que también ha oído el grito; incluso ha visto al raptor, aunque no ha podido reconocerle, pues su cabeza estaba envuelta de oscuridad. Al final, el Sol, que todo lo ve, comunica la verdad a la madre desolada. Irritada, la diosa decide no regresar al cielo ni desempeñar sus funciones divinas hasta que no le hayan devuelto a su hija. Tomó el aspecto de una mujer vieja y se dirigió a Eleusis. Allí, ante el palacio del rey Céleo, se encontró con todas las ancianas del país, que la invitaron a sentarse con ellas y a participar en su comida. Pero, en su dolor, no quiso aceptar. Una de las ancianas, llamada Baubo insistió, pero Deméter persistía en rehusar todo consuelo, y Baubo levantó su vestido y mostró su trasero a la diosa. Deméter se echó a reír y aceptó comer. Luego, entró al servicio de la mujer de Céleo, la reina Metanira, que la tomó como nodriza. Se le confió el hijo del rey, que se llama, según las versiones, Demofonte o Triptólemo. Deméter trató de hacerlo inmortal y, para ello, lo metía cada noche en un baño de llamas, hasta el día en que

Metanira la sorprendió en este extraño tejemaneje. Temiendo por su hijo, Metanira gritó. Deméter dejó caer al niño que fue consumido por las llamas y reveló quién era. Entonces, confió a Triptólemo, el segundo hijo de Céleo, la misión de recorrer el mundo enseñando a los hombres el cultivo del trigo. Y Triptólemo partió sobre un carro tirado por dos dragones alados desde donde sembraba los granos de trigo.

Puesto que el destierro voluntario de Deméter volvía la tierra estéril y turbaba el orden del mundo, Zeus decidió devolverle su hija. Fue al encuentro de Hades y le ordenó entregar a Perséfone. Pero esto ya no era posible. En efecto, la joven había roto el ayuno al comer una pepita de granada en el jardín del rey de los Infiernos, por lo que se ataba definitivamente al mundo infernal. Zeus tuvo que llegar a un acuerdo intermedio. Deméter volvería a ocupar su puesto en el Olimpo y Perséfone repartiría su tiempo entre su madre y los Infiernos. Por ello, cada primavera, Perséfone abandona el mundo subterráneo y asciende hacia la luz con los primeros brotes que crecen en los surcos, para refugiarse de nuevo entre las sombras en el tiempo de la siembra. Pero, durante todo el tiempo que permanece separada de Deméter, el suelo queda estéril; es la triste estación del invierno.

Esta leyenda había adoptado numerosas formas locales y se había complicado con una infinidad de episodios. Veremos cómo terminó por servir de «soporte» a los misterios que se celebraban en Eleusis, donde se representaba para los iniciados una versión esotérica de la leyenda cargada de simbolismo.

Deméter estaba ligada al cultivo del trigo. Dioniso es el dios que personifica los poderes de la viña y del vino. Es el hijo de Zeus y Sémele, a su vez hija de Cadmo, héroe fundador de Tebas. Uno de sus epítetos místicos era «el nacido dos veces», lo que se explicaba por la historia de su nacimiento. Sémele, que había sido amada por Zeus, fue objeto de la envidia de sus hermanas, que le hicieron creer que se había entregado a un amante vulgar. Hasta el punto que la duda hizo mella en el corazón de la joven y quiso tener la prueba de la divinidad de su amante. Le ordenó aparecerse con todo su esplendor, tal como se presentaba ante Hera. Zeus se negó pero tuvo que ceder, y cuando apareció, rodeado por el rayo y los relámpagos, Sémele murió carbonizada. Zeus se apresuró a extraerle el hijo que llevaba y que sólo estaba en el sexto mes de gestación. Lo cosió en su muslo y, llegada la hora, salió el pequeño Dioniso perfectamente formado y viable.

Sin embargo, Zeus no sabía qué hacer para criarlo, pues temía los celos de Hera. Confió en secreto el niño a una de las hermanas de Sémele, Ino, que estaba casada con Atamante, el rey de Orcómeno, en Beocia. Les ordenó vestir al niño con ropas femeninas, para burlar las indagaciones de Hera. Pero ésta descubrió el engaño y castigó con la locura a Atamante y a Ino que terminaron por matarse. Entonces, Zeus se llevó a su hijo muy lejos de Grecia, al país de Nisa, que los griegos no situaban sino muy vagamente, ya en Asia, ya en Etiopía. En realidad, parece que este nombre haya sido inventado para dar una etimología al nombre del dios. Dioniso es el «Zeus de Nisa».

En este país lejano y fabuloso, el niño fue criado por las Ninfas, transformado en un cabrito («cabrito» era también uno de los epítetos rituales de Dioniso). Ya adulto, descubrió la viña y el vino. Pero cayó en la locura por obra de Hera y comenzó una marcha desordenada por el mundo. Recorrió Egipto y Siria, y llegó a Frigia, donde la diosa Cibeles (considerada como una especie de Rea, la Madre de los dioses) lo purificó, lo liberó de su locura y lo inició en sus propios misterios. Es en ese momento cuando comienza, en la vida del dios, el período de sus conquistas. En lo sucesivo un cortejo de daimones, tanto femeninos como masculinos, lo acompañará: las Bacantes y los Bacantes. Asimismo, se une a ellos el viejo Sileno, montado sobre su asno; y los Sátiros, mitad hombres y mitad machos cabríos, que representan los espíritus orgiásticos de la tierra y del vino. Dioni-

so va montado sobre una pantera y lleva en la mano un tirso, largo bastón coronado por una piña y adornado con guirnaldas de piedra. Este es el conquistador que partió de Frigia y desembarcó en Tracia. Licurgo, el rey del país, le recibió muy mal y quiso hacerle prisionero. Pero Dioniso buscó refugio junto a la diosa marina Tetis. Licurgo, para vengarse, capturó a las Bacantes. Pero éstas fueron liberadas por una fuerza misteriosa y Licurgo enloqueció. Agarró un hacha y se imaginó, en su delirio, que cortaba cepas de viña cuando en realidad se cortaba la pierna y mutilaba a su propio hijo. Al recobrar el juicio, se dio cuenta de que su país había quedado estéril. El oráculo, consultado por sus súbditos, reveló que la cólera de Dioniso no sería aplacada más que por la muerte del culpable, y Licurgo fue descuartizado por aquéllos.

Desde Tracia, Dioniso partió a la India, y sometió todos los lugares por los que pasó mediante sus encantamientos. Los pintores y escultores de la Antigüedad representaron a menudo esta marcha triunfal del dios hacia Oriente, que no deja de recordar las expediciones de Alejandro.

De vuelta a Grecia victorioso, Dioniso se presentó en Beocia, que era la patria de su madre. Pero el rey de Tebas, Penteo, se inquietó por el nuevo culto, pues sumía a las mujeres en crisis espantosas, durante las cuales recorrían el campo profiriendo gritos, como si estuvieran locas. Prohibió la celebración de estas «orgías». Pero, como le había sucedido a Licurgo en Tracia, Penteo recibió un cruel castigo por esa impiedad. Mientras espiaba en el Citerón las maniobras de las Bacantes, su propia madre, Agave, se apoderó de él y lo descuartizó, con la ayuda de otras mujeres, creyéndose que era un león. Progresivamente, el culto a Dioniso se extendía, y las resistencias se vencían del mismo modo. En Argos, el dios hizo enloquecer a las hijas del rey Preto, las cuales recorrieron durante mucho tiempo el campo, creyéndose transformadas en terneras, y llegaron a devorar a sus propios hijos. Una vez dominado el continente, Dioniso se embarcó hacia las Islas. Para pasar a Naxos, había contratado a unos piratas, que quisieron venderlo como esclavo en Asia; pero, al darse cuenta Dioniso, hizo que los remos se convirtieran en serpientes, que el navío se llenara de hiedra, y que por todas partes se oyeran resonar flautas y tambores invisibles. Los piratas, enloquecidos, se lanzaron al mar, donde se transformaron en delfines.

Le faltaba al dios un último reino por recorrer antes de ascender al cielo. Decidió descender a los Infiernos y buscar a su madre Sémele para aumentar su gloria. Y al fin, con ella, ganó la inmortalidad.

Como vemos, existe, contrariamente a lo que hemos observado para los otros dioses de la generación olímpica, una leyenda coherente y una especie de «biografía» de Dioniso, desde su nacimiento a la apoteosis. Lo cual no significa que sea, como se ha creído durante mucho tiempo, un recién llegado al panteón helénico. Esta explicación es, ya lo hemos dicho, insostenible hoy en día. Por el contrario, es evidente que esta leyenda tiene unos orígenes distintos a los anteriores, y que se impuso a los helenos cuando ya estaba totalmente formada. Todas las leyendas de la infancia se desarrollan a partir del ritual; los episodios de la conquista del mundo dan testimonio del recuerdo todavía vivo de la invasión del culto, a través de Tracia, y de las resistencias que provocó su difusión. Tras este «evangelio» se descubre toda una religión, y ello basta para dar al dios una fisionomía muy diferente a la que presentan las demás divinidades griegas.

* * *

Entre los Olímpicos, Zeus aparece como el «moderador» y el señor. Su poder es a veces amenazado por complots o rebeliones, fomentados por seres monstruosos, testigos sombríos de una época pasada, pero nunca se quebranta duraderamente. Existe un ciclo mítico en torno a él. Hemos men-

cionado ya las circunstancias que envolvieron su nacimiento: el niño escondido por su madre en una caverna en Creta, confiado a las ninfas del Ida que lo alimentaron con leche y miel mientras a su alrededor danzaban los Curetes, que eran jóvenes guerreros armados, verdaderos genios de la danza guerrera que agitan sus lanzas y golpean el bronce de su escudo con la hoja de su espada. El espantoso ruido que de este modo producían ahogaría los gritos del niño. Hemos mencionado también las etapas de la conquista del poder que, de manera visible, constituyen otro estrato en el mito. Pero los episodios más populares del mismo son, sin duda alguna, las uniones amorosas del dios.

Las esposas, legítimas e ilegítimas, de Zeus son innumerables. La primera, cronológicamente, fue Metis. Le sigue Temis, que es la Ley personificada, o más bien, la Constancia del Mundo. Esta le dio a Zeus primeramente tres hijas, las Estaciones (o las *Horas*, como las nombra impropiamente la tradición), llamadas Eirene (la Paz), Eunomia (la Disciplina) y Dice (la Justicia); luego, otras tres, que fueron las Moiras (los Hados): Atropo, Láquesis y Cloto, las tres «Hilanderas» que hilan en los Infiernos el destino de cada hombre. Esta unión con Temis es evidentemente un mito filosófico, de pura intención simbólica. Muestra cómo Zeus, el todopoderoso, es la encarnación del Orden eterno, y cómo el Destino, al cual éste obedece, no limita en nada su omnipotencia, porque el Destino es en última instancia una emanación del mismo Zeus.

Zeus se unió todavía con la Titánide Dione, la cual, en ciertas versiones, pasa por ser la madre de Afrodita; y, más tarde, con Mnemósine (la Memoria), que le dio nueve hijas: las Musas. Con la oceánide Eurínome tuvo las tres Cárites: Aglae, Eufrósine y Talía, que son originariamente espíritus de la vegetación y la primavera.

El matrimonio con Hera, hermana de Zeus, no es más que una de sus uniones divinas. Pero esta unión fue «definitiva», patrón y tipo de todos los matrimonios humanos, y las

otras uniones de Zeus –esta vez con mortales– aparecerán como infidelidades hechas a Hera. Hemos mencionado la unión con Deméter y el nacimiento de Perséfone. Esta unión de Zeus con otra de sus hermanas no parece haber provocado la envidia de Hera: leyenda integrada en el ciclo de las dos diosas eleusinas, permanece extraña al ciclo propio de Zeus, y simboliza simplemente la acción fecundante de la lluvia celeste sobre la tierra.

No ocurre lo mismo con sus amores con las mortales, pues no son susceptibles de una interpretación tan elemental. Estas leyendas tienen generalmente por objeto establecer una genealogía, y presentan, originariamente, un valor puramente local. Así, por ejemplo, la pretensión corintia, según la cual el epónimo Corinto era «hijo de Zeus», llegó a ser objeto de burla en el resto de Grecia. Pero cada una de las grandes «razas» helenas se vinculaba al dios. Esto es verdad sobre todo para las ciudades del Peloponeso: en Argólide, el antepasado de los átridas, Tántalo, pasaba por ser el hijo de Zeus y de Pluto. Los arcadios tenían, asimismo, por antepasado a Arcade, hijo de Zeus y de la ninfa Calisto. Los lacedemonios se proclamaban hijos de Zeus y de la ninfa Táigete, divinidad del monte Táigete. En Argólide, además, la alianza de Zeus había sido renovada repetidas veces: el héroe Argo era hijo de Zeus y de la Níobe argiva; y Pelasgo, antepasado del pueblo «pre-aqueo» de los pelasgos. Y tras la unión de Zeus y Dánae, el nacimiento de Perseo había establecido en Argólide una nueva descendencia del dios. En Tebas, Cadmo se vinculaba a él a través de Epafo e Io. Los cretenses evocaban a Europa y a los tres hijos que había tenido del dios, Minos, Sarpedón y Radamantis. En Ptía y en la isla de Egina, la raza de Peleo y la de Telamón habrían nacido de Eaco, hijo de Zeus y de la ninfa Egina. Los mismos troyanos tenían por antepasado a Dárdano, nacido de los amores de Zeus y la Pléyade Electra. Estas genealogías se aplican, como vemos, a las razas más antiguas de Grecia, o más bien a las familias reales, de las que expresan los

títulos de nobleza y justifican las pretensiones. Es curioso que los epónimos de las grandes divisiones étnicas de los helenos –Aqueo, Ión, Doro y Eolo– no tengan a Zeus por antepasado, sino que desciendan directamente de Deucalión y Pirra. El último en llegar de los pueblos griegos, el dorio, tenía sin embargo una leyenda particular: en el tiempo en que estaba todavía instalado en el norte de la Grecia continental, su rey Egimio había recibido la ayuda de Heracles contra sus vecinos los lapitas. Como pago a su servicio, le había dado al héroe un tercio de su reino, pero Heracles le pidió que reservara la recompensa para sus descendientes. Es así como el hijo de Heracles, Hilo, se convirtió en el epónimo de una de las tres tribus dorias. Las otras dos se llamaron de acuerdo a los nombres Dimante y Pánfilo, los dos hijos de Egimio. De ello resultó que al menos un tercio de los dorios se vinculaba, a través de Hilo, a Heracles y a los heraclidas, y, por lo tanto, a Zeus, padre de Heracles.

Muchas de las uniones de Zeus con las mortales tuvieron lugar en forma de animal: con Europa, el dios tomó el aspecto de un toro; con Leda, el de un cisne; o bien sus amantes conocieron metamorfosis análogas: la ninfa Calisto se convirtió en una osa; Io, en una ternera. Es probable que, en estas aventuras, se haya puesto el nombre de Zeus en mitos que son más antiguos y en los que la divinidad se presenta en forma de animal o, más generalmente, de fetiche: así se explicaría también la «lluvia de oro» que fecundó a Dánae en su prisión y que pasaba por ser una «encarnación» del dios. Los griegos pretendían, de un modo más simple, que Zeus había adoptado estas formas improbables para burlar la vigilancia de Hera, o bien que ésta había castigado a las amantes de su marido sometiéndolas a metamorfosis degradantes. En cuanto a Dánae, los griegos no ignoraban en absoluto el hecho de que ninguna cerradura ni pestillo alguno resisten a la omnipotencia del oro.

Sea como fuere, el ciclo de Zeus es quizás el que reúne un mayor número de elementos de orígenes diversos y revela los

estratos más profundos de la religión helénica: el Zeus cretense no es seguramente idéntico, en su origen, al Zeus arcadio o al Zeus frigio. Los mitos referidos a cada una de estas personalidades se han yuxtapuesto, pero no han alcanzado nunca la coherencia de una teología.



4

LOS GRANDES CICLOS HEROICOS

En contraste con la incoherencia de los ciclos legendarios relativos a los dioses, los ciclos heroicos se presentan como relatos de aventuras cuyos episodios están más cuidadosamente enlazados y manifiestan una elaboración de carácter claramente literario, aunque los poemas o las rapsodias épicas que los habían tomado como temas no nos hayan llegado generalmente. Las epopeyas homéricas no constituyen sino una excepción y, además, son solamente una «selección» escogida en una fecha relativamente tardía entre tradiciones de orígenes diversos. Pero no poseemos más que fragmentos insignificantes de los *Cantos chipriotas*, o de la *Pequeña Ilíada* de Lesques, que hablaban de los episodios secundarios de la aventura troyana. También existía toda una serie de *Viajes,* hoy perdidos, de los que la *Odisea* homérica no es sino el más famoso. Con la exposición de los principales ciclos heroicos, volvemos a encontrar por consiguiente una «materia mítica» más separada de sus orígenes religiosos; por otra parte, las leyendas «etiológicas» y los elementos folclóricos están representados en los ciclos heroicos pero a menudo se hallan encubiertos por desarrollos puramente novelescos o de tendencia moral o simbólica.

No consideraremos aquí más que seis grandes ciclos –los que han inspirado el mayor número de obras literarias y que, por consiguiente, han permanecido como los más célebres–. Estos son: la expedición de los argonautas, el ciclo tebano, el

ciclo de los átridas, el de Heracles, el de Teseo, y, por último, las aventuras de Ulises. Estos grupos de leyendas cubren un área geográfica que se extiende por casi todo el mundo helénico, desde el extremo septentrional del mar Negro hasta la Cirenaica, con la leyenda de los argonautas, y desde las orillas del Adriático hasta Tróade, Siria y Creta, con las de Ulises, las de Cadmo y las de los átridas. Hemos subrayado, por otra parte, que todos estos ciclos heroicos se refieren al tiempo de la civilización micénica, y que sus localizaciones responden a los lugares donde los arqueólogos han encontrado efectivamente testimonios que se remontan a esta época. Es probable pues, si no del todo cierto, que estos ciclos sean en gran medida el reflejo de acontecimientos históricos y nos presenten, a su manera, el cuadro de una civilización que existió realmente. Los elementos novelescos y maravillosos que contienen no deben ocultarnos este carácter, y si detrás de las hazañas de Hermes cuando niño o de las de Afrodita conviene buscar particularidades rituales o atributos religiosos, detrás de las de Aquiles, Agamenón o Jasón, se entrevé el recuerdo confuso de migraciones y de conflictos que la historia ignora o ha olvidado.

El ciclo de los argonautas se ha organizado en torno a la figura de Jasón, un héroe típicamente tesalio de la descendencia de Eolo. Su padre, Esón, reinaba en Yolco al pie del monte Pelión. Pero Esón fue destronado por su hermanastro Pelias, un hijo de Posidón, y tuvo que refugiarse en el exilio. Jasón –como la mayoría de los héroes legendarios– había sido educado por el Centauro Quirón, que le había enseñado, entre otras ciencias, la de la medicina. Cuando llegó a la edad madura, dejó a su maestro y se presentó, sin dejarse reconocer, en la corte de Yolco. A su llegada, vestía de manera extraña: cubierto con una piel de pantera, llevaba una lanza en cada mano, y su pie izquierdo estaba desnudo conforme a un viejo rito guerrero de los etolios. Así se presentó en la plaza de Yolco, en el momento en que su tío celebraba un sacrificio. Al verlo, Pelias se acordó de un

oráculo que le había aconsejado que tuviera cuidado con el «hombre que llevase un solo pie calzado». Se aproximó al viajero y le preguntó qué castigo impondría a un individuo que conspirara contra su rey. Jasón respondió que lo enviaría a conquistar el vellocino de oro. Entonces Pelias le dijo que él, Jasón, era el individuo culpable, y que acababa de condenarse a sí mismo. Jasón no pudo hacer otra cosa que obedecer y organizar su expedición.

Este precioso toisón cuya conquista parecía tan temible era el de un carnero divino, alado, que Hermes en otro tiempo había regalado a Néfele, la primera mujer del rey Atamante –el mismo que Zeus había elegido como padre putativo de Dioniso, en Orcómeno. Cuando Ino, la segunda mujer del rey, consiguió, gracias a sus maquinaciones, que se sacrificara a los dos hijos de Néfele, Frixo y Hele, para alejar del país una pretendida esterilidad, Néfele les había entregado ya el carnero divino, que se los llevó por los aires. Hele se cayó por el camino y se ahogó cuando atravesaban el estrecho que tomó desde entonces el nombre de Helesponto (mar de Hele), pero su hermano Frixo llegó sano y salvo a Cólquide (en la región del Cáucaso), donde sacrificó el carnero a Zeus y consagró el toisón del animal (que era de lana de oro) en un bosque sagrado de Ares. El rey de Cólquide, Eetes, un corintio que en otro tiempo había partido en busca de fortuna hacia las costas del Ponto-Euxino, hacía guardar celosamente este despojo–. Ese era el envite de la expedición impuesta por Pelias a Jasón.

Para acometer su tarea, Jasón comenzó por solicitar la ayuda de Argo, el hijo de Frixo. Y, por consejo de Atenea, Argo se dispuso a construir una nave. Esta, la *Nave de Argo*, tenía propiedades maravillosas. La pieza de proa estaba formada por un trozo del roble profético de Dodona; la misma diosa lo había tallado y le había dado el don de la palabra, de manera que la nave podía profetizar. Mientras la construían, Jasón reunió un gran número de compañeros. La fantasía de los mitógrafos y de los poetas ha producido listas intermina-

bles de compañeros de Jasón –a los que se llamó los *argonautas,* o «navegantes del Argo». Allí se encuentran los nombres de los principales héroes de la edad inmediatamente anterior a la guerra de Troya: son los padres de los combatientes aqueos que acompañan a Agamenón, y de tantos otros que figuran en el ciclo tebano, como el adivino Anfiarao. Una tradición, quizá relativamente tardía, incluye a Heracles, e incluso a su hijo Hilo. Pero los argonautas más célebres, los que desempeñaron un papel efectivo en la aventura, son el cantor tracio Orfeo, los dos hijos de Bóreas, Calais y Zetes, los dos hijos de Tindáreo, Cástor y Pólux, y sus primos, Idas y Linceo, hijos de Afareo. El adivino oficial de la expedición fue Idmón, hijo del argivo Abante.

El viaje comenzó con auspicios favorables. Los presagios señalaban que todos regresarían vivos, salvo Idmón. La primera escala fue la isla de Lemnos, en la que, a la sazón, no habían más que mujeres. Estas, como consecuencia de una maldición de Afrodita, habían dado muerte a todos los hombres, y se encontraban en una difícil situación para perpetuar su raza. Los argonautas fueron mejor acogidos, y les dieron hijos. Luego, se dirigieron hacia el Helesponto. El rey de los doliones, Cícico, les recibió con hospitalidad. Pero, al anochecer, cuando los argonautas se hicieron a la mar, vientos contrarios les llevaron de nuevo, sin saberlo, al reino de su huésped. Los doliones, por su parte, no los reconocieron y, tomándolos por piratas, les atacaron. En el fragor de la batalla, el rey Cícico acudió y, en la confusión, cayó muerto por Jasón. Cuando amaneció, las dos partes reconocieron su error. Durante tres días, los argonautas hicieron magníficos funerales al rey, se consumieron en lamentaciones, y celebraron juegos fúnebres en su honor.

La siguiente etapa los condujo a la costa de Misia. Mientras sus compañeros estaban ocupados en preparar la cena, Heracles, que había roto un remo al remar con demasiada fuerza, se dirigió al bosque a cortar un árbol para construir otro nuevo. Por otro lado, Hilas, que servía como paje a Heracles, fue a buscar agua dulce al bosque. Junto a una fuente se encontró a las Ninfas danzando. Estas le encontraron tan bello que le arrastraron a la fuente, donde se ahogó. Heracles oyó el grito lanzado por Hilas en el momento en que se hundía en el agua y, con la ayuda de otro argonauta llamado Polifemo, se dispuso a buscar a su amigo. Durante toda la noche anduvieron por el bosque y, al alba, cuando la nave partió, no estaban a bordo. Así pues, los argonautas debieron continuar su viaje sin Heracles ni Polifemo, pues no estaba dispuesto por los Destinos que los dos compañeros participasen en la conquista del vellocino. Polifemo fundó, en las cercanías, la ciudad de Cíos, y Heracles continuó solo sus hazañas.

En el país de los bébrices, donde los argonautas desembarcaron a continuación, Pólux venció al rey Amico, que lo había desafiado. Al día siguiente, la nave Argo fue azotada por una tempestad y tuvo que hacer escala en la costa de Tracia, en el reino de Fineo. Este era un adivino ciego, al que los dioses habían mortificado con una singular maldición: cada vez que le ponían delante una mesa repleta de viandas, las Harpías, que son seres rapaces, se lanzaban sobre ellas, tomando una parte, y la que no se podían llevar, la ensuciaban con sus excrementos. Los argonautas pidieron a Fineo que les informase sobre el desenlace de la expedición. Pero Fineo no quiso responderles antes de que ellos no le hubieran librado de las Harpías. Calais y Zetes, que eran alados, se lanzaron a la persecución de los monstruos y, alcanzándolos, en las islas Estrófades, les hicieron jurar por el Estige que no molestarían más al rey. Fineo desveló entonces a sus libertadores lo que éstos tenían que saber acerca del porvenir, y les puso en guardia contra las Rocas Azules (las Cianeas), que amenazaban con destruir su nave, pues eran dos rocas errantes que chocaban la una contra la otra cuando los navegantes pasaban entre ellas.

Al reanudar su viaje, los argonautas encontraron efectivamente los escollos de los que les había hablado Fineo; para

conocer la decisión de los dioses, soltaron una paloma, que pasó rápidamente entre las Cianeas. Los escollos, por más que se cerraron, no pudieron coger más que la última pluma de la cola. Alentados, los argonautas intentaron el paso. Las rocas se cerraron una vez más, pero sólo la última plancha de popa resultó ligeramente dañada. Desde entonces, las Cianeas permanecen inmóviles, pues el Destino quería que su movimiento finalizara tan pronto como una nave hubiera conseguido franquearlas sin perjuicio. De este modo consiguieron entrar en el Ponto Euxino. Después de alguna otra escala, llegaron al país de Eetes, en Cólquide. Jasón expuso al rey el motivo de su llegada. Eetes no se negó a ofrecerles el vellocino, pero, antes de entregárselo, fijó como condición que el héroe, sin ninguna ayuda, pusiera el yugo a dos toros de pezuñas de bronce que resoplaban fuego por las narices. Estos toros monstruosos, regalos de Hefesto, eran de una ferocidad extrema. El rey esperaba que el joven fracasaría. No obstante, añadió una segunda prueba: Jasón debería arar un campo con los dos toros y sembrar los dientes del dragón de Ares.

Jasón se preguntaba cómo conseguiría dominar a estos monstruos, cuando la hija del rey, Medea, en la que se había despertado una viva pasión por él, vino en su ayuda. Le dio un bálsamo mágico, con el que debía embadurnarse para evitar las quemaduras una vez sembrados los dientes del dragón. Así prevenido, Jasón logró domar los toros, arar el campo y sembrar los dientes. De éstos, y tal como le había anunciado Medea, salió una cosecha humana de guerreros totalmente armados. Se escondió, y lanzó una piedra al centro del grupo. Entonces, los guerreros se acusaron recíprocamente y se mataron los unos a los otros.

Eetes, sin embargo, no cumplió su promesa. Ya estaba a punto de incendiar el Argo cuando Jasón, con la ayuda de Medea, se apoderó del vellocino de oro y se escapó. Se llevó con él a la joven y ésta, a su vez, se llevó a su joven hermano, Apsirto. Eetes, furioso por haber sido burlado, se puso a

perseguirles. Para retrasarle, Medea mató al pequeño Apsirto y esparció sus miembros en el mar. Eetes se paró a recogerlos y, cuando hubo terminado, ya era demasiado tarde para que pudiera alcanzar a los fugitivos. Pero envió numerosas tropas en su búsqueda, advirtiéndoles que si regresaban sin ellos los mataría en su lugar.

Los argonautas, cambiando de rumbo, comenzaron a remontar el Danubio y continuaron hasta el Adriático. Por aquel entonces se pensaba que el río era en realidad un canal entre los dos mares y, del mismo modo, que el Po unía sin discontinuidad el Adriático al Ródano y al país de los celtas. Los argonautas entraron de nuevo en el Mediterráneo por la desembocadura del Ródano. La voz del Argo les había anunciado que la muerte de Apsirto había irritado a Zeus y que debían hacerse purificar por la maga Circe, que resultaba ser hermana de Eetes y, por consiguiente, tía del niño y de Medea. Obedeciendo, hicieron escala en el país de Circe (junto a Gaeta, en la costa italiana). Circe los purificó y la nave reanudó su viaje. Al atravesar el mar de las Sirenas, Orfeo cantó una melodía tan bella que nadie quiso escuchar la voz de las hechiceras. Una vez franqueado el estrecho de Mesina, el Argo se encontró frente a la isla de los feacios. Allí se encontraron con un grupo de colquídeos lanzados a su persecución, pero Alcínoo, el rey de los feacios, se negó a entregarlos, y los argonautas volvieron a hacerse a la mar. Una tempestad los arrastró hacia las Sirtes, en la costa de Libia. Para resguardarse, debieron transportar su navío sobre sus hombros hasta el lago Tritonis, y el dios del lago, Tritón, les enseñó una salida por la cual alcanzarían el mar abierto. Desde allí, quisieron atracar en Creta, pero el gigante Talo, cuyo cuerpo era de bronce, les negó el acceso a la isla. Entonces, Medea, mediante sus encantamientos, consiguió que Talo se desgarrara el tobillo contra unas rocas –ése era el único lugar que le hacía vulnerable– y murió. Los argonautas acamparon en la playa, después de haber erigido un santuario a Atenea Minoica. Por último, algunos días

más de navegación les condujeron a Grecia y, tras una escala en Egina, desembarcaron en Yolco con el vellocino de oro. No obstante, las aventuras de Jasón y Medea no habían terminado. Medea decidió vengarse de Pelias. Se dirigió a las hijas de éste y las persuadió de que podrían rejuvenecer a su padre. Para ello, descuartizó un viejo carnero y lo hirvió en un caldero lleno de hierbas mágicas, al poco tiempo, salió un cordero. De esta manera, convenció a las hijas de Pelias que despedazaron a su padre y lo hirvieron. Pero Pelias nunca volvió.

Jasón y Medea, después de este crimen, fueron desterrados de Yolco y se establecieron en Corinto, donde vivieron algún tiempo, hasta el día en que el rey del país, Creonte, quiso casar a su hija con Jasón. Medea fingió retirarse, pero envió a su rival un vestido impregnado de venenos, que la abrasó e incendió todo el palacio. Medea, para terminar su venganza, mató a los hijos que había tenido de Jasón y se escapó en un carro alado. Al final de su vida, después de una estancia en Atenas junto a Egeo, el padre de Teseo, la encontramos de nuevo en Cólquide, donde restituye su reino a Eetes, del que su hermano Perses le había despojado.

*

El ciclo tebano posee una menor unidad y no se presenta en forma en relato seguido, sino como una sucesión de episodios bastante inconexos. El primero se sitúa en Siria, con el rapto de Europa. Esta era hija del rey de Tiro, Agenor. Un día que jugaba en la playa con sus compañeras, un toro surgió de las olas y fue a tumbarse a sus pies. Europa, asustada al principio, recobró el ánimo, acarició al animal y se sentó en su dorso. Pero, inmediatamente, el toro se levantó y se lanzó al mar. Los dos llegaron de esta manera a Gortina, en Creta, donde el toro cambió de forma: era Zeus, enamorado de Europa, que había planeado esta estratagema para raptarla. Europa dio tres hijos a su amante: Minos,

Sarpedón y Radamantis. Mientras tanto, Agenor enviaba a sus hijos a buscar a su hermana, prohibiéndoles que se presentasen ante él sin haberla encontrado. Entre ellos, se encontraba Cadmo, que a fuerza de errar y empeñado en traer consigo a Europa, se decidió a consultar el oráculo de Delfos. La Pitia le prescribió que abandonara su estéril búsqueda y que fundara una ciudad. Para fijar el lugar, debería seguir a una vaca «que llevase el signo de la luna», hasta que se desplomara, agotada. Cuando atravesaba la Fócide, vio una vaca marcada en un costado con una media luna blanca. El animal lo condujo hasta Beocia, al emplazamiento donde más tarde se edificaría Tebas. Había allí una fuente, llamada la fuente de Ares, que un dragón protegía. Cadmo tenía que empezar por matarlo. Atenea se le apareció entonces y le aconsejó sembrar en la tierra los dientes del monstruo, de los que salieron guerreros armados que se pusieron a matarse entre ellos. Sólo sobrevivieron cinco, los cuales fundaron la raza de los *Espartoi* (los Hombres Sembrados). Para expiar la muerte del dragón tuvo que convertirse durante siete años en el esclavo de Ares. Cumplida la prueba, se casó con gran pompa con una hija de Ares y Afrodita, la divina Armonía, que el mismo Zeus le envió como esposa.

Hacia el final de su vida, Cadmo y Armonía entregaron la ciudad de Tebas a sus hijos y se trasladaron a Iliria, donde Cadmo reinó sobre el pueblo de los enqueleos. Más adelante, Armonía y él fueron transformados en serpientes, y con esta forma pasaron a los Campos Elíseos.

La dinastía de Cadmo fue continuada por su nieto Lábdaco y, a continuación, por el hijo de éste, llamado Layo. Durante la infancia de Layo, el reino de Tebas cayó en manos de usurpadores, y Layo tuvo que exiliarse en Elide, junto al rey Pélope. Allí se enamoró del hijo de éste, el joven y bello Crisipo, e inventó los amores contra natura. Pélope lo maldijo y lo echó de su reino. Mientras tanto, los usurpadores habían muerto y Layo regresó a Tebas y recobró su reino. Pero llevaba consigo la maldición de Pélope. El oráculo le

reveló que en adelante tenía que evitar engendrar un hijo. Si no lo hacía, el niño que tuviera le mataría y sería la causa de las más horribles desgracias para toda su familia. Layo hizo caso omiso y engendró a Edipo. Pero, no queriendo ignorar la amenazante predicción, dio la orden de abandonar el niño en la montaña. Antes, le había perforado los tobillos y los había atado con una correa, de manera que la hinchazón causada por esta herida le valió al niño su nombre. En efecto, Edipo significa «pies hinchados». Pero Edipo no pereció como deseaba su padre. Lo recogieron unos pastores del rey de Corinto (o de Sición), Pólibo, y se educó en la corte de éste, creyendo firmemente que Pólibo y su mujer, Peribea, eran sus verdaderos padres. Su creencia duró hasta el día en que un corintio que reñía con él le reveló que no era más que un niño adoptado. Edipo decidió en seguida partir hacia Delfos para preguntar al Oráculo y saber la verdad. En el curso de este viaje efectuó la antigua predicción. Pues, en el cruce de Potnias se encontró con el rey Layo, en un lugar donde el camino se estrecha. El heraldo de Layo le ordenó dejar el camino libre y, como Edipo no se apresuraba a obedecer, aquél mató a uno de sus caballos. Edipo, encolerizado, mató al heraldo y a su señor.

Edipo, que ignoraba la magnitud de su crimen, continuó su viaje hacia Tebas. Allí, se encontró con la Esfinge, monstruo mitad león y mitad mujer, que planteaba enigmas a los viajeros y devoraba a los que no sabían resolverlos. Edipo resolvió los enigmas y, contrariada, la Esfinge se arrojó al abismo y se mató. Para demostrar su agradecimiento, los tebanos eligieron al extranjero como su rey, y le dieron en matrimonio a la mujer de Layo, Yocasta. Pero una peste asoló la ciudad. Se consultó el Oráculo, y éste reveló que la peste no cesaría hasta que no se vengara la muerte de Layo. Poco a poco, la verdad se descubrió. Edipo, por desesperación, se sacó los ojos. Yocasta se colgó. Pero la maldición aún no se había consumado del todo, y la generación siguiente despliega una espantosa serie de catástrofes.

Edipo, después de haberse privado de la vista, partió hacia el exilio voluntario, acompañado únicamente por Antígona, su hija más pequeña. Se retiró a Colono, en el Atica, con la protección de Teseo, y dejó en Tebas a sus dos hijos, Eteocles y Polinices, que decidieron reinar alternativamente. Eteocles fue el primero en tomar el poder. Polinices se alejó y, cuando regresó al cabo de un año, Eteocles se negó a cederle el puesto. Entonces, Polinices, privado de su patria y de su condición, se refugió en Argos junto a Adrasto y se dedicó a reunir un ejército para recuperar su derecho al trono. Este fue el origen de la Guerra de los Siete Jefes contra Tebas.

En el ejército de Polinices figuraban, aparte Adrasto y Tideo de Calidón, que también se encontraba en el exilio: Capaneo e Hipomedonte (dos argivos), Partenopeo (un arcadio hijo de Melanión y de la cazadora Atalanta), y, por último, el adivino Anfiarao, que pertenecía también a la familia real de Argólide. Anfiarao sabía perfectamente por su arte que la expedición tendría un fin desastroso, pero su mujer Erifila le obligó a incorporarse. Anfiarao había jurado obedecer sus decisiones, y Polinices la sobornó al ofrecerle un collar divino que Armonía había lucido en su boda con Cadmo.

Camino de Tebas, los Siete Jefes fundaron los Juegos de Nemea; después se presentaron en la ciudad. Cada uno de ellos recibió la misión de atacar una de las siete puertas de la misma. Cuando pasaron al asalto, todo su ejército fue aniquilado. Tan sólo Adrasto pudo salvarse, gracias a la rapidez de su caballo Arión. Polinices y Eteocles habían caído en la lucha. Los dos hermanos se habían matado el uno al otro.

Creonte, hermano de Yocasta, quedó dueño de la situación. Ordenó que se rindieran honores fúnebres a los tebanos, especialmente a Eteocles, pero que no se tocaran los cuerpos de los enemigos. Antígona se negó a dejar insepulto el cuerpo de su hermano Polinices. Tomó la iniciativa de

verter sobre el cadáver un poco de polvo, gesto ritual que bastaba para cumplir el precepto religioso. Mas, por este acto de piedad, Creonte la condenó a muerte y la encerró viva en la tumba de los Labdácidas. Se ahorcó en su prisión y Hemón, su prometido, el hijo de Creonte, se mató sobre su cadáver.

Sin embargo, las adversidades de Tebas no habían terminado. Los hijos de los siete Jefes retomaron el partido de sus padres, a instigación de Adrasto. Esta fue la expedición de los Epígonos, emprendida por un ejército menor, pero con los mejores presagios. Tomaron Tebas, sus habitantes la evacuaron, y durante algún tiempo la ciudad desapareció del conjunto de ciudades griegas. Se ha señalado que el catálogo de barcos, en la *Ilíada*, no menciona Tebas, sino solamente la Tebas de abajo, un asentamiento evidentemente posterior a las ruinas de la ciudadela. Y la tradición establecía ciertamente que la guerra de los Epígonos tuvo que desarrollarse poco tiempo antes de la expedición de los átridas contra Troya.

*

El ciclo de los átridas se vincula también con Pélope y, una vez más, una maldición suya está en el origen de las catástrofes que marcan su desarrollo.

Atreo es hijo de Pélope e Hipodamía. A través de ellos, desciende de Tántalo e, indirectamente, de Zeus. Tiene, entre otros hermanos, uno menor llamado Tiestes, contra el que alimentó un odio insuperable. Este odio es precisamente la consecuencia de la maldición paterna. Atreo y Tiestes, a instigación de Hipodamía, habían dado muerte, en efecto, a su hermano más joven, Crisipo –al que Layo había amado– y, como castigo, su padre los maldijo y desterró. Huyeron de Pisa y se refugiaron en Micenas, junto a Esténelo, quien les confió una parte de la Argólide, la ciudad de Midea. Más tarde, cuando murió Euristeo, el hijo de Esténelo, los habitantes de Micenas decidieron elegir como rey a uno de los dos hijos de Pélope. Ante éstos, Atreo y Tiestes se dispusieron a esgrimir sus derechos al trono. Atreo había encontrado antaño entre sus rebaños un cordero cuyo vellón era de oro. Y había guardado cuidadosamente este maravilloso toisón en un cofre. Cuando Tiestes propuso que se escogiera como rey a aquel de los dos que pudiera presentar un toisón de oro, Atreo, sin recelo, aceptó; ignoraba que su mujer, Aérope, que era la amante de Tiestes, se lo había quitado para hacer un regalo a su amante. Entonces, Tiestes enseñó el toisón, y fue elegido. Sin embargo, un nuevo prodigio –el sol se ocultó por el Este– reveló que la voluntad de los dioses destinaba el poder para Atreo, y, finalmente, fue éste quien venció a su hermano. En adelante, se entabló entre ellos una lucha secreta. Atreo mató a tres hijos que Tiestes había tenido con una Náyade, e hizo que los sirvieran en un banquete a su padre. Cuando Tiestes hubo comido, le mostró las cabezas de sus hijos, y le confesó el contenido de la cena que acababa de tener. Después lo desterró. Tiestes se refugió en Sición y no pensó más que en la venganza. Aconsejado por un oráculo, se unió con su propia hija, Pelopia, sin revelar a ésta quién era su seductor, y tuvo un hijo, llamado Egisto. Luego, procuró que Pelopia se casara con su tío. Atreo educó al pequeño Egisto, sin saber quién era su padre, y, cuando fue mayor, se dirigió a él para confiarle la misión de matar a Tiestes. Pero Egisto descubrió a tiempo el secreto de su nacimiento y evitó el parricidio. A su regreso a Micenas, mató a Atreo y entregó su reino a Tiestes.

Atreo dejaba dos hijos, Agamenón y Menelao, los *átridas* de la epopeya y de los trágicos. Con esta generación, el ciclo se engarza en la aventura troyana, pero el tema dominante, el odio entre los dos hijos de Pélope, no se extingue todavía y provocará más catástrofes. Agamenón empezó por perseguir a los descendientes de Tiestes. Uno de los hijos de éste, llamado Tántalo como su bisabuelo, se había desposado con Clitemestra, una de las hijas de Tindáreo. Agamenón mató a

Tántalo y a un hijo que acababa de darle Clitemestra, y se desposó con ésta. Esta unión, que comenzó con muy enojosos auspicios, no podía acabar más que en tragedia y, finalmente, Egisto causará la muerte de Agamenón.

Menelao, el hermano de Agamenón, deseó pronto desposarse con Helena, la hermana de Clitemestra. Helena era, según los hombres, hija de Tindáreo, que reinaba en Esparta, y de Leda, pero todos sabían que en realidad había nacido de un huevo –que Leda había puesto o solamente incubado– y que su verdadero padre era Zeus, que se había unido a su madre en forma de cisne. Helena, como hija de Zeus, era naturalmente de una gran belleza, y todos los príncipes de Grecia pretendían su mano. A sugerencia de Ulises, Tindáreo pidió a todos los pretendientes que se comprometieran mediante juramento a ayudar al que Helena eligiera. Entonces, Helena eligió a Menelao, que era con mucho el más rico de todos.

Durante algún tiempo, Helena vivió tranquilamente en Esparta, y dio a su marido una hija a la que llamaron Hermíone. Pero, por esas fechas, se suscitó en el Olimpo una disputa entre las diosas. Eride (la Discordia) había lanzado una manzana de oro en la asamblea de los dioses, diciendo que debía ser otorgada «a la más bella» de las tres diosas, Atenea, Hera y Afrodita. Puesto que nadie en el Olimpo quiso pronunciarse por alguna de ellas, Zeus encargó a Hermes que las condujera al Ida de Tróade, en el que Paris, un pastor hijo del rey Príamo, cuidaba sus rebaños. Una tras otra, defendieron ante él su causa y le hicieron promesas. Hera se comprometió a darle el imperio de toda Asia; Atenea le ofreció la prudencia y la victoria en las luchas. Afrodita se limitó a prometerle el amor de Helena de Esparta. Paris decidió que Afrodita era la más bella. Así es como el Frigio fue a la corte de Menelao, donde se le recibió con grandes honores. Como Menelao tuvo que partir a Creta para los funerales de su abuelo Catreo, confió su huésped a su mujer. Pero Helena, por voluntad de Afrodita, se dejó seducir, reunió todos los tesoros que pudo, se embarcó para Troya, y abandonó a la pequeña Hermíone.

Menelao, al regresar, alertó a su hermano, y ambos decidieron recordar a los príncipes griegos el juramento que habían prestado. Los jefes se reunieron, cada uno con un ejército, para ir a Troya a reclamar a Helena, y eligieron a Agamenón como «rey de reyes». La primera expedición fracasó. Los griegos ignoraban la ruta de Troya, y desembarcaron en Misia. Los habitantes, que el rey Télefo conducía, los dispersaron, y cada uno regresó a su ciudad. Pero, ocho años más tarde, Agamenón consiguió reunir un nuevo ejército, que se concentró en Aulide. Sin embargo, el mar permanecía cerrado a las naves y no se levantaban vientos favorables. Se consultó al adivino Calcante y éste respondió que la causa de ello era la cólera de Artemis. Ya sea porque, al matar una cierva un día de caza, Agamenón pretendió que la diosa no lo habría hecho mejor; ya sea porque, en otro tiempo, Atreo no sacrificó a la diosa el cordero de oro que había encontrado en sus rebaños; la diosa pidió un sacrificio. Exigió que se inmolara ante su altar a Ifigenia, una de las hijas de Agamenón. Este aceptó y el sacrificio tuvo lugar; aunque una versión suavizada de la leyenda pretende que la diosa, en el último momento, sustituyó a la muchacha por una cierva y se llevó a Ifigenia a uno de sus santuarios en Táuride, donde la convirtió en su sacerdotisa.

La flota pudo al fin levar anclas y llegó a Tróade. La guerra duró diez años. Los nueve primeros, parecía no tener fin. Pero un oráculo interpretado por Calcante ya había anunciado que la guerra duraría diez años. Al décimo, Agamenón y un jefe tesalio, Aquiles, hijo de Peleo y de la diosa marina Tetis, se entregaron a diversos actos de piratería contra las ciudades vecinas. Entre otros botines, trajeron consigo dos cautivas, Briseida y Criseida. Se otorgó la primera a Aquiles y la segunda a Agamenón. Pero ocurrió que el padre de Criseida, Crises, era sacerdote de Apolo. Crises suplicó a su dios para que se le devolviera a su hija. Apolo,

aunque era habitualmente partidario de los saqueos, envió la peste al campo de los sitiadores. Y Calcante reveló que la prisionera debía ser restituida a Crises. Agamenón aceptó, pero exigió que le entregaran a Briseida. Aquiles sintió una violenta cólera. Obedeció por coacción del rey de reyes, pero decidió no combatir más. Los éxitos conseguidos por los troyanos no lograron hacerle cambiar de opinión, ni tampoco las embajadas enviadas por los otros jefes. Y esto duró hasta que los troyanos estuvieron a punto de incendiar totalmente los navíos de sus enemigos. Conmovido por el peligro, Patroclo, el amigo íntimo de Aquiles, obtuvo de éste el permiso para ocupar de nuevo su puesto en el campo de batalla. Aquiles llegó incluso a prestarle sus propias armas. Los troyanos, creyendo reconocer a Aquiles en persona, se retiraron; pero volvieron al ataque y Patroclo cayó muerto. Aquiles no tuvo entonces otro deseo que el de vengarlo. Solo, sin armas, salió de su baluarte, y su sola presencia hizo retroceder al enemigo. El cuerpo de Patroclo se rescató, y su amigo le rindió solemnes funerales. Entretanto, Tetis traía nuevas armas divinas a su hijo, y el combate proseguía. Poco después, Aquiles, que había ahuyentado a los troyanos y les había obligado a regresar al abrigo de sus murallas, se encontró solo frente a Héctor, el más valiente de los hijos de Príamo, y el verdadero apoyo de las fuerzas troyanas. Zeus, en el Olimpo, puso sobre la balanza el destino de los dos hombres. El de Héctor era el que más pesaba, y arrastró el plato hasta el Hades. La lanza de Aquiles alcanzó al troyano, que murió prediciendo a su enemigo que no tardaría en seguirle a los Infiernos. Aquiles no le escuchó, ató el cadáver a su carro y, por tres veces, lo arrastró alrededor de la ciudad. A partir de ese momento, Troya está perdida. Aquiles muere a causa de una flecha de Paris (que Apolo dirige), pero su hijo, Neoptólemo, ocupa su lugar. Al mismo tiempo, se llama a Filoctetes, que guarda las flechas de Heracles sin las cuales, según los adivinos, la ciudad no podrá tomarse. Después, los griegos consiguen los huesos de Pélope, talismanes necesarios para la victoria. Y, finalmente, Ulises se hace pasar por desertor, se introduce en la ciudad sitiada y roba el Paladio. Cuando todas estas condiciones se han cumplido, se planea una nueva estratagema. Los griegos hacen como si se retirasen; se embarcan ostensiblemente y dejan en la orilla un enorme caballo de madera. Luego, van a ocultarse detrás de la isla de Ténedos, visible desde Tróade. Paralelamente, dejan en tierra a uno de los suyos, llamado Sinón, que se deja atrapar voluntariamente por los troyanos y se hace pasar por una víctima de Ulises. Sinón reveló que el caballo de madera era una ofrenda de los griegos a la diosa Atenea que se había construido de semejante tamaño para impedir que los troyanos pudieran llegar a introducirlo en su ciudad, ya que si el caballo franqueaba las murallas, Troya sería inexpugnable. La mayoría de los troyanos le creyó a pesar del consejo de Laocoonte, un sacerdote de Apolo. Pero sucedió que, en el transcurso de un sacrificio que celebraba Laocoonte, salieron del mar dos serpientes que lo devoraron, así como a sus dos hijos. En adelante, los troyanos no vacilaron más; derrumbaron su muralla e introdujeron el caballo en la ciudad. Sinón, o incluso la misma Helena, hicieron con una antorcha la señal convenida. La flota volvió hacia Tróade y los griegos atacaron por todas partes mientras los soldados escondidos en el interior del caballo salían y se apoderaban de las puertas.

Después de la victoria, se produjo el retorno del ejército. La mayoría de contingentes regresaron juntos, pero sus navíos naufragaron en el cabo Cafareo, en Eubea. Sólo algunos jefes se salvaron. Los que regresaron sanos y salvos a su patria encontraron, por lo general, el desorden. Sus mujeres no habían, mayoritariamente, soportado la ausencia. Este fue el caso de Clitemestra. Durante mucho tiempo, había sido fiel a su marido a pesar de sus lamentos, pero había terminado por dejarse llevar por el consejo de Egisto y, cuando su marido regresó, estaba decidida a matarlo. Se reafirmó su intención cuando supo que su esposo venía acompañado por

cautivas troyanas, y particularmente por Casandra, una de las hijas de Príamo. Durante un banquete, y con la ayuda de Egisto, Clitemestra le dio muerte. La descendencia de Tiestes parecía vencer definitivamente a la de Atreo. Sin embargo, la siguiente generación proseguiría con los horrores de la anterior. Orestes, el hijo de Agamenón, había eludido la masacre que siguió a la muerte de su padre. Cuando cumplió la edad viril, recibió de Apolo la orden de vengar a Agamenón. Acompañado por su amigo Pílades, se trasladó a Argos y mató a Egisto y a Clitemestra. Las Erinias lo persiguieron por haber matado a su madre, y erró por toda Grecia. Finalmente, en Atenas, se sometió al juicio del tribunal del Areópago. El caso era difícil y los votos de los jueces quedaron empatados, pero la diosa Atenea, que presidía el juicio, sumó su voto a los que se inclinaban por la clemencia y Orestes fue absuelto. No obstante, tuvo que dejar la ciudad. La leyenda lo presenta en Táuride, junto a su hermana. Ambos, tras un reconocimiento dramático, deciden volver a Grecia y se llevan consigo la estatua milagrosa de Artemis, de la que Ifigenia era la sacerdotisa. Orestes terminó su larga vida como rey de Argos; los romanos pretendían que sus cenizas reposaban al pie de su Capitolio, bajo el templo de Saturno. La raza de Atreo había vencido definitivamente a la de Tiestes.

*

El más célebre de los *Viajes* es el de Ulises, que se relata extensamente en la *Odisea*, pero, incluso allí, el poema homérico desdeña un cierto número de tradiciones y de episodios que conocemos por otras fuentes.

Ulises desciende de Eolo a través de su padre Laertes, y cuenta con Hermes en su descendencia materna. Una tradición aislada cuenta que, antes de su matrimonio con Laertes, su madre se había entregado a Sísifo, el más astuto y el más hábil de los mortales. Ulises nació en Itaca, una pequeña isla cercana a Corfú, y, allí, acabó por suceder a su padre que, ya viejo y cansado, se retiró a una finca en el campo y renunció a las funciones reales. Ulises había formado parte de los pretendientes de Helena, pero se retiró pronto y obtuvo la mano de Penélope, una Perseida prima hermana de Clitemestra y de Helena. De este matrimonio nació un hijo, Telémaco. Cuando el rapto de Helena, Ulises, atado por su juramento, no pudo librarse de la obligación de participar en la expedición contra Troya. Desde ese momento, será el encargado de todas las misiones delicadas del ejército aqueo: embajadas, operaciones de «reconocimiento», espionaje, artimañas de guerra, e incluso la pura y simple traición. De manera que, cuando hubo que, ofrecer al término de la guerra las armas de Aquiles a aquél de los griegos que hubiera causado más terror al enemigo, los prisioneros troyanos, al ser consultados sobre este tema, votaron unánimemente a Ulises. Fue Ulises quien robó el Paladio al introducirse en la ciudad. Se le atribuye también la invención del caballo de Troya y toda la maquinación que condujo al asalto final. Ulises dirigía el destacamento encerrado en el caballo, pues no temía exponerse personalmente al peligro y, en el campo de batalla, era un temible campeón. Pero su verdadera gloria comienza con su regreso a Itaca.

Separado del resto de la flota por la tempestad, Ulises, con sus doce navíos, atracó en Tracia, en el país de los cicones. En el transcurso de una incursión propia de piratas, sus hombres y él saquearon la ciudad, y no perdonaron la vida más que al sacerdote de Apolo, Marón, que les obsequió con doce jarras de un vino dulce y fuerte. Un contraataque de los cicones obligó a los saqueadores a hacerse de nuevo a la mar. Un viento del norte los empujó hacia Citera y, poco después, desembarcaron en el país de los lotófagos: allí, algunos hombres de la tripulación probaron el loto, un fruto mágico que les quitó las ganas de reembarcar. Ulises tuvo que llevárselos a la fuerza. A continuación, los navíos llegaron al país de los cíclopes, identificado desde siempre

con Sicilia. Acompañado por doce hombres, Ulises desembarcó y penetró en una caverna. Se había preocupado de llevarse una jarra de vino de Marón. En la caverna, halló vasijas llenas de leche y quesos; pero cuando el propietario volvió, acompañado por un rebaño de ovejas, los griegos se encontraron frente a un cíclope que sólo tenía un ojo, totalmente redondo, en medio de la frente. El cíclope, llamado Polifemo, cerró la entrada de la gruta y se dispuso a devorar a los extranjeros. Ulises, entonces, le ofreció un poco de vino, y Polifemo, que nunca había bebido, lo encontró delicioso y tomó en exceso. Se durmió profundamente sobre unas pieles de animal. Entonces, Ulises afiló una estaca, la endureció al fuego y la clavó en el único ojo del cíclope. Luego, por la mañana, cuando la caverna pudo abrirse, se escapó con sus compañeros bajo el vientre de las ovejas.

Después de escapar del cíclope, Ulises desembarcó en la isla de Eolo, el Señor de los Vientos. Eolo lo recibió con hospitalidad y le ofreció un odre que contenía todos los vientos, excepto una brisa favorable que debía conducirle a Itaca. Los marineros ya podían divisar las hogueras encendidas por los pastores en las colinas de su patria, cuando Ulises se durmió. Sus hombres pensaron que el odre contenía tesoros; lo abrieron y todos los vientos se escaparon. La flota se vio despedida en la dirección opuesta y, al día siguiente, se encontró de nuevo en la isla de Eolo. Pero, esta vez, Eolo se negó a recibir a Ulises. Los dioses habían manifestado muy claramente que no deseaban su regreso a su patria, y Eolo no podía hacer nada por él. Con tristeza, Ulises reanudó su navegación. Desembarcó en el país de los lestrigones, un pueblo de antropófagos que suele situarse en los alrededores de Fornias, en las costas de Campania, y se libró de ellos a duras penas. Todas sus naves fueron hundidas, excepto la que lo transportaba. Remontó entonces la costa italiana, hasta llegar a la isla de Eea (sin duda, el promontorio del monte Circeo, al sur del Lacio), en el país de la maga Circe. Esta hechicera tenía la costumbre de metamorfosear en animales a todos los extranjeros que se presentaran en su morada. Un primer grupo de compañeros de Ulises sufrió esta triste suerte, y cuando Ulises se preguntaba por la manera de liberarlos, Hermes se le apareció y le ofreció una hierba (el *moly*) que le protegería de los sortilegios. Armado de este modo, exigió a Circe que devolviera su forma primera a sus compañeros, y pasó junto a ella un año entero. Cuando partió, le dejaba un hijo, Telégono (El que ha sido engendrado en la distancia).

Circe había aconsejado a su amigo ir al país de los cimerios y consultar el alma del adivino Tiresias. Al evocar a Tiresias, éste comunica a Ulises que volverá a su patria solo y en un navío extranjero. Más tarde, Ulises marchará con un remo al hombro, en búsqueda de un pueblo que desconozca la navegación. Allí, ofrecerá un sacrificio a Posidón y, finalmente, morirá a una edad avanzada, en medio de la dicha y lejos del mar. Advertido así, Ulises volvió a la mar. Pasó junto a los escollos de las Sirenas, y se hizo atar al mástil para resistir la atracción de su canto. Entre Caribdis y Escila, todavía perdió algunos marinos que los monstruos devoraron, pero llegó al fin a la isla de Trinacria, donde pastaban los bueyes del Sol. Estos animales eran sagrados y estaba prohibido tocarlos. Pero el mar se calmó y los víveres se agotaron. Los marinos resistieron algún tiempo, pero llegó el momento en que no aguantaron más y, cuando su jefe dormía, devoraron uno de los bueyes. Este sacrilegio les costaría la vida. Cuando se pusieron de nuevo en camino, una tormenta se levantó, y Zeus, con su rayo, hundió su nave. Sólo Ulises pudo salvarse, agarrado a unos restos del naufragio. Zarandeado durante nueve días por las olas, llegó medio muerto a la isla de Calipso (probablemente en la costa marroquí, frente a Gibraltar). La ninfa Calipso lo recogió, lo amó, y lo retuvo diez años junto a ella. Al final, a ruegos de Atenea, que protegía a Ulises, Zeus envió a Calipso la orden de que lo dejase partir. Ulises construyó una balsa y marchó hacia el Este. Estaba a punto de llegar a su patria cuando

Posidón le impuso una última prueba. Una tormenta hundió la balsa y Ulises apenas pudo llegar, completamente desnudo, a la isla de los feacios (sin duda, la isla de Corfú). Agotado, se durmió en un matorral y, al día siguiente, lo despertaron los gritos y las risas de un grupo de muchachas. Se trataba de Nausícaa, la hija del rey Alcínoo, y de sus sirvientas, que habían venido a lavar la ropa y a jugar a orillas del río. Gracias a ellas, Ulises pudo llegar hasta el palacio del rey, donde se le recibió con gran cortesía, y Alcínoo le procuró el medio de regresar a su patria. Una nave feacia lo depositó, completamente dormido, en una playa de Itaca, y dejó junto a él grandes presentes. Cuando se despertó, decidió no dirigirse inmediatamente al palacio. Primero fue a casa de Eumeo, el jefe de sus porquerizos y, dándose a conocer, elaboró un plan para recuperar el poder. Pues, en su ausencia, jóvenes de la vecindad, en número de ciento ocho, se habían instalado en su mansión, montaban juergas, devoraban sus provisiones, y presionaban a Penélope a escoger entre ellos un nuevo marido. Hasta ahí, Penélope había resistido. Se valió del pretexto de la necesidad de tejer una mortaja para Laertes, pero deshacía por la noche el trabajo diurno. Sin embargo, la estratagema se había descubierto, y los pretendientes la intimaban a que se decidiera. Ulises, con la ayuda de Telémaco, se presentó en el palacio disfrazado de mendigo; comprobó el estado de las armas y, cuando tuvo en sus manos el arco, que sólo él podía tensar, exterminó sin piedad a todos los pretendientes en el transcurso de un banquete. Al día siguiente, los familiares de las víctimas protestaron, pero gracias a la intervención de Atenea, la paz volvió pronto a Itaca.

Este es el relato homérico. Pero existen otros epílogos a la aventura, que se incorporaron a partir de la predicción de Tiresias. Se nos presenta a Ulises en Epiro, en el país de los tesprotos. La reina del país, Calídice, le ofreció su reino si se quedaba a su lado. Ulises aceptó, pero, cuando la reina murió, regresó a Itaca. Se le presenta también en Etolia, junto a Toante, el hijo de Andremón, o bien en Italia, donde habría participado, con Eneas, en la fundación de Roma. Parece como si, desde muy temprano, las tradiciones populares italianas hayan adaptado la figura de Ulises, especialmente los etruscos, donde llevaba el nombre de Nano, que en su lengua significa el *Errante*.

*

Al lado de estos ciclos épicos, y en contraste con ellos, las aventuras y las hazañas de Heracles se presentan como un conjunto en el que se yuxtaponen elementos muy diversos, desde cuentos folclóricos parecidos a los que nos hemos encontrado en los ciclos anteriores (especialmente el de Ulises) hasta mitos etiológicos de origen claramente religioso. Heracles es el protector que los dorios reclaman para sí, pero ello no significa que su leyenda sea dórica. Esta se vincula, por el contrario, y como los ciclos anteriores, a la Grecia aquea y micénica. Por su descendencia, Heracles es un argivo, ya que su madre, Alcmena, y su padre «mortal», Anfitrión, son ambos perseidas. Pero no nació en Tirinto, por mucho que su familia sea originaria de esta ciudad y que la leyenda lo asocie a ella. Anfitrión, tras matar accidentalmente a su suegro Electrión, tuvo que huir a Tebas. Mientras se ocupaba de una expedición contra los telebeos, Zeus le reemplazó junto a Alcmena y, en el transcurso de una noche que duró tres veces más que una noche normal, el dios engendró un hijo. Anfitrión, al volver junto a su mujer, engendró otro hijo. Los dos niños nacieron a la vez: Heracles, hijo de Zeus; e Ificles, hijo de Anfitrión.

Feliz, Zeus afirmó imprudentemente, poco antes del nacimiento de Heracles, que el niño «que iba a nacer en la raza de los perseidas reinaría en Argos». Al punto, Hera, que estaba celosa, hizo que el nacimiento del pequeño se retrasara, y que el de su primo, Euristeo, hijo de Esténelo, se adelantara. Así, Euristeo nació al séptimo mes, mientras que

Heracles fue gestado por su madre durante diez meses. Determinado por las palabras de Zeus, Heracles será, desde su nacimiento y durante toda su vida, el esclavo de Euristeo.

Cuando el pequeño tenía ocho meses, Hera trató de matarlo: introdujo en su habitación dos enormes serpientes. Sin vacilación alguna, Heracles se levantó de su cuna y extranguló a los monstruos. Heracles se educó según la tradición de la educación helénica. Se le ofreció como maestro al músico Lino para aprender los rudimentos. Pero Heracles era indócil y torpe, y un día que Lino trataba de corregirle, el alumno agarró su taburete (otros dicen su lira) y le rompió el cráneo a su maestro. Anfitrión decidió dejar a su embarazoso hijo en el campo, y le encargó que cuidara sus rebaños. A los dieciocho años, Heracles, que había alcanzado la altura extraordinaria de cuatro codos y un pie, mató al león de Citerón. Esta fue su primera hazaña. Heracles la realizó por cuenta del rey Tespio y, durante el tiempo que duró la caza, durmió cada noche en el palacio del rey. Tespio, que tenía cincuenta hijas, se las arregló para que cada una de ellas durmiera una noche en la cama del héroe. Heracles se unió con todas, pero estaba tan cansado de su jornada de cacería que creyó unirse todas las noches con la misma. Tuvo cincuenta hijos, los Tespíades, que, más tarde, colonizaron Cerdeña.

Cuando regresaba de cazar al león de Citerón, Heracles liberó a la ciudad de Tebas de un tributo que le imponían los habitantes de Orcómeno. En la batalla, Anfitrión cayó muerto al lado de su hijo. Para recompensar a Heracles, Creonte, rey de Tebas, le dio en matrimonio a su hija mayor, Mégara, que tuvo muchos hijos. Pero Hera no tardó en hacer enloquecer a Heracles y éste mató a sus hijos. Al recuperar el juicio, sintió horror de su crimen, renunció a Mégara y, por consejo de la diosa, se puso en lo sucesivo al servicio exclusivo de Euristeo.

Euristeo le impuso sucesivamente doce trabajos. Tuvo que vencer primero al león invulnerable que, en Nemea, causaba toda clase de estragos. Heracles lo estranguló entre sus brazos y, cuando el animal hubo muerto, lo despellejó y se vistió con su piel. La cabeza le sirvió de casco. Euristeo, al verlo, se quedó tan horrorizado que le prohibió la entrada en la ciudad y le ordenó que, en lo sucesivo, dejara su botín ante las puertas.

Después vino el combate contra la Hidra de Lerna, una serpiente cuyas múltiples cabezas volvían a surgir a medida que se las cortaba. Ayudado por su sobrino Yolao, el hijo de Ificles, Heracles cortó las cabezas del monstruo y quemó luego las heridas, con lo que evitó su resurgimiento.

El tercer trabajo consistió en traer vivo un jabalí que vivía en el monte Erimanto. Heracles lo cazó en la nieve, donde pudo fatigarlo y luego capturarlo. Cuando Euristeo vio al animal, se escondió en una tinaja de bronce en lo más recóndito de su palacio, de tanto que se había asustado.

Luego, Euristeo quiso la cierva sagrada del monte Cerinia. Se trataba de un animal de gran velocidad, con la cornamenta dorada, y que en otro tiempo la ninfa Táigete había consagrado a Artemis. Heracles la persiguió durante un año sin llegar a alcanzarla. Al fin, la hirió superficialmente con una flecha, y pudo atraparla.

Alrededor del lago Estinfalo, en Arcadia, existía un espeso bosque lleno de pájaros que habían huido, antaño, de una invasión de lobos y se habían multiplicado de modo extraordinario. Puesto que constituían una amenaza para los países circundantes, Euristeo ordenó a Heracles que los exterminara. Para que salieran todos a la vez del follaje, el héroe recurrió a unas castañuelas de bronce que él mismo había fabricado o que la diosa Atenea le había regalado. Los pájaros se espantaron, salieron de su refugio, y Heracles los abatió con sus flechas. En Elide vivía el rey Augias, propietario de numerosos rebaños, pero muy descuidado, pues el estiércol se acumulaba en sus establos. Euristeo encargó a Heracles que limpiara la morada de Augias. Heracles lo

consiguió al desviar el curso de dos ríos, el Alfeo y el Peneo, de modo que coincidieran en el patio de los establos.

Los trabajos siguientes nos llevan fuera del Peloponeso y amplían el campo de la leyenda. El primero es la captura del toro de Creta. Este toro, que había raptado a Europa, y del que Zeus había tomado la apariencia, se había vuelto furioso y causaba estragos por toda la isla. Heracles lo capturó, regresó a Grecia sobre sus lomos, a nado, y envió el animal a Euristeo. Este último ofreció a Hera la víctima que había escogido, pero la diosa no aceptó y el toro, una vez liberado, se dirigió al Atica, donde finalmente lo capturaría Teseo.

En Tracia, un rey llamado Diomedes alimentaba a sus yeguas con carne humana. Heracles se presentó en su corte y lo entregó como alimento a sus animales. Este fue su octavo trabajo.

La hija de Euristeo, Admete, quiso poseer el cinturón de la reina de las Amazonas. Estas eran un pueblo de mujeres guerreras que vivía en el interior de Asia y descendía del dios Ares. Heracles recibió la misión de satisfacer el capricho de Admete. Hipólita, la reina de las Amazonas, aceptó con agrado entregarle el cinturón, pero estalló una disputa entre las Amazonas y la comitiva de Heracles. Se entabló una batalla, y Heracles, creyéndose traicionado, mató a la reina.

Poco a poco, Euristeo imponía a su servidor pruebas en países cada vez más lejanos. Le ordenó ir en busca de los bueyes de Geriones. Este, hijo de Crisaor y descendiente de la Gorgona Medusa, poseía enormes rebaños que su pastor Euritión cuidaba en la isla de Eritia, la isla Roja, en el país del Sol Poniente. La dificultad consistía en cruzar el Océano. Heracles pidió al Sol la gran copa sobre la cual, cada noche, se embarca para volver al Oriente. El Sol aceptó, y Heracles llegó al país de Geriones. Aniquiló a Euritión y a su perro Ortro, y partió haciendo avanzar el rebaño delante suyo. A este regreso se vincularon gran número de aventuras destinadas a explicar particularidades locales: es entonces cuando el héroe habría levantado, en uno y otro lado del estrecho de Gibraltar, dos columnas, las «Columnas de Hércules». Asimismo cuando atravesaba el país de los ligures, lo atacaron unos bandoleros. Para socorrerle, Zeus hizo caer una lluvia de piedras, que han permanecido hasta nuestros días en las tierras de la Crau. Heracles siguió bordeando las costas del mar de Tirrenia. Una noche se encontró a orillas del Tíber, en el emplazamiento donde un día se edificaría Roma. Allí, un bandolero llamado Caco, le robó algunos animales y los escondió en una gruta del monte Aventino. Pero Heracles lo mató y fundó, en recuerdo de su victoria, el Gran Altar donde su culto se celebraría durante mucho tiempo. Al término de su viaje, el héroe entregó los bueyes a Euristeo, quien los ofreció en sacrificio a Hera.

A continuación, Heracles recibió la orden de ir a los Infiernos en busca del perro Cerbero, un monstruo de tres cabezas que vigilaba la entrada del reino de los Muertos. Heracles, que previamente se hizo iniciar en los Misterios de Eleusis, descendió al mundo subterráneo por la Puerta del Infierno que se abre en el cabo Ténaro. Por lo demás, Hermes lo guiaba por mandato de Zeus. Mientras caminaba, se encontró a difuntos ilustres, especialmente a Meleagro, el héroe de Calidón, que acababa de morir y le recomendó a su hermana Deyanira. Heracles le prometió desposarse con ella cuando regresara al mundo de los vivos. Finalmente, domó al can Cerbero y volvió a Argos. Euristeo, al ver el monstruoso perro, tuvo miedo y no quiso aceptarlo. Y Heracles tuvo que restituirlo al lugar de donde lo había traído.

El duodécimo y último trabajo consistió en hacerse con las manzanas de oro que las Hespérides (las Hijas del Ocaso) guardaban en un jardín maravilloso con la ayuda de un dragón. Cuando Hera se desposó con Zeus, la Tierra le regaló esas manzanas, y la diosa las encontró tan bellas que las plantó en su jardín, cerca del monte Atlas.

Heracles empezó por informarse acerca del camino y

supo que sólo el dios marino Nereo podría indicárselo. Nereo, empero, no se dejaba interrogar fácilmente, y Heracles tuvo que dominarlo para obtener una respuesta. Se nos dice que Heracles atravesó Egipto, donde mató al rey Busiris, que tenía la costumbre de sacrificar a los extranjeros; después pasó a Arabia y, en el «Mar Exterior», se embarcó de nuevo en la copa del Sol. Desembarcó al pie del Cáucaso y aprovechó para liberar a Prometeo matando al águila que le torturaba. En agradecimiento, el gigante le informó de que Atlante era quien debía hacerse con las manzanas. Finalmente, Heracles llegó al país de las Hespérides, y propuso a Atlante, que sostenía el cielo sobre sus hombros (éste era el castigo que Zeus había impuesto al Titán desde que lo expulsara, junto a sus hermanos, del Olimpo), sustituirle mientras Atlante conseguía las frutas. Atlante aceptó; pero, a su regreso, declaró que Heracles desempeñaba demasiado bien su papel como para cambiarlo de nuevo. Heracles simuló consentir en ello, y sólo pidió que Atlante le pusiera una almohada en los hombros. El gigante obedeció sin recelo, pero mientras éste sostenía la bóveda, Heracles se escapó y lo dejó solo. Una vez en posesión de las manzanas de oro, Euristeo no supo qué hacer con ellas y las devolvió al héroe; éste, a su vez, las ofreció a Atenea, quien finalmente las restituyó a su jardín maravilloso.

Aparte sus trabajos, Heracles realizó también un gran número de hazañas. Con algunos compañeros, se apoderó, en la primera de sus expediciones, de la ciudad de Troya, para castigar el perjurio de su rey, Leomedonte. Guerreó contra Esparta, contra Pilos de Mesenia y, en Tesalia, contra los lapitas, por cuenta del rey Egimio. Fue de nuevo a los Infiernos, en busca de Alcestis, que se había sacrificado voluntariamente para prolongar la vida de su marido, Admeto. Luchó contra los Centauros, seres mitad hombres mitad caballos, y los exterminó. Pero sobre todo sus últimos momentos han permanecido como los más célebres. Heracles se desposó con Deyanira, tal como se lo había prometido a Meleagro, y vivió algún tiempo en Calidón. Pero la fatalidad quiso que matara accidentalmente a un habitante del país, y tuvo que exiliarse. Partió con su mujer y su hijo, el pequeño Hilo. Los tres llegaron a orillas del río Eveno, donde habitaba el centauro Neso, que se dedicaba a pasar a los viajeros. Transportó primero a Heracles, pero, cuando le llegó el turno a Deyanira, Neso intentó violarla. Heracles, de un flechazo, mató a Neso, pero, antes de morir, confesó a la muchacha que su sangre era un filtro de amor. Crédula, Deyanira recogió su sangre con el fin de utilizarla el día en que el amor de su marido mermara. Ahora bien, llegó el día en que Heracles declaró la guerra al rey de Ecalia, y tomó como parte del botín, tras la victoria, a la hija del rey, llamada Yole. Deyanira se enteró y, cuando su marido le pidió una túnica nueva para ofrecer a Zeus el sacrificio de acción de gracias, en el monte Eta, ésta le envió un vestido impregnado con la sangre de Neso. Esta sangre no era un filtro de amor, sino un veneno que atacaba la piel y causaba un sufrimiento insoportable. Entonces, Heracles subió a la montaña y se tiró a la hoguera. La hoguera quemaba todavía cuando un trueno resonó y el cielo se llevó a Heracles. Una vez entre los dioses, Heracles se reconcilió con Hera, tras una ceremonia en la que se simuló el nacimiento del héroe como si saliera del interior de la diosa, su madre en la inmortalidad.

La leyenda atribuía a Heracles sesenta hijos varones: son los heraclidas que, más tarde, regresarán a Argólide, invadirán el Peloponeso y establecerán la dominación doria.

* * *

El ciclo de Teseo es, en cierta medida, una réplica del de Heracles. Teseo es el héroe de Atenas. Es contemporáneo de Heracles, y los atenienses aseguraban que siempre habían sido amigos. Teseo pertenece a la familia real de Atenas; a través de su padre, Egeo, desciende de Erecteo. A través de

su madre, Etra es bisnieto de Pélope y se vincula a la raza de Tántalo. Fue engendrado en Trecén, donde pasó sus primeros años. Una vez adulto, se dirigió a Atenas, a lo largo del istmo de Corinto. Era el tiempo en que Heracles, para expiar cierta muerte, se hallaba esclavo de Onfale, la reina de Lidia, y los monstruos volvían a poblar el mundo. El istmo estaba infestado de bandoleros. Teseo los aniquiló uno tras otro y, cuando se presentó en Atenas, Egeo estaba bajo el dominio de la maga Medea, quien había prometido darle un hijo. Egeo, al principio, no lo reconoció y se dejó persuadir por Medea de que debía matar al extranjero. Iba a envenenarlo, cuando al fin lo reconoció, por la espada que llevaba. Medea partió hacia el exilio.

También se contaba que Medea había intentado liquidarlo enviándolo a luchar contra el toro de Maratón, que no era otro que el que Heracles había traído de Creta. Teseo dominó al animal y lo ofreció en sacrificio a Apolo. Después de hacerse reconocer oficialmente, tuvo que luchar contra sus primos, los palantidas, que codiciaban el trono. Luego, partió para Creta, con objeto de liberar a su patria de un tributo que Minos le había impuesto. Tras la pérdida de su hijo Androgeo, muerto en el Atica, Minos había exigido a los atenienses que, cada nueve años, le entregaran siete muchachos y siete doncellas. Este tributo era destinado al Minotauro, un monstruo mitad hombre mitad toro, del que se decía habían engendrado en otro tiempo un toro y la misma mujer del rey Minos, Pasífae. El Minotauro estaba encerrado en un «laberinto», una especie de palacio de recovecos complicados y muy oscuro. Teseo se embarcó con las víctimas en un navío de velas negras y prometió a su padre que si regresaba victorioso izaría unas velas blancas.

En Creta, Teseo fue encerrado en el laberinto, pero, con anterioridad, Ariadna, una de las hijas de Minos, lo había visto y se había enamorado de él, y le había entregado una madeja de hilo para que pudiera volver sobre sus pasos en el Dédalo. Había puesto como condición que la tomara por

esposa. Después de matar al monstruo, Teseo fue fiel a su promesa y partió con Ariadna. Al atardecer, llegaron a la isla de Naxos y Ariadna se durmió en la playa. Cuando se despertó, Teseo se había marchado. Se decía que Dioniso le había dado la orden, y que el dios había ido en persona a llevarse a la muchacha de la que estaba enamorado. Teseo, mientras tanto, apesadumbrado por la pérdida de Ariadna, olvidó izar las velas blancas, y su padre, desde lo alto de la Acrópolis, vio llegar el barco con las velas negras. Creyendo que su hijo había muerto, se arrojó desde lo alto del acantilado y se mató.

Teseo, al convertirse en rey, reunió en una sola ciudad a la población del Atica que, hasta entonces se encontraba dispersa en los pueblos. Instituyó las grandes fiestas, acuñó moneda y organizó la ciudad en general. Sostuvo una guerra contra las Amazonas, que atacaron el Atica; apoyó a los Siete Jefes en su lucha contra Tebas; defendió a Edipo cuando los tebanos quisieron hacerlo regresar junto a ellos por la fuerza con el fin de seguir el consejo de un oráculo; en resumen, se mostró como el defensor de la justicia y de las leyes divinas. Sólo una aventura lo presenta con una luz menos favorable. La que lo lleva a raptar a Helena, cuando ésta era tan sólo una niña, y a retenerla en el Atica, a la espera de que alcanzara la edad de convertirse en su esposa. Luego, con su amigo Pirítoo, se dirigió hacia los Infiernos a raptar a Perséfone, con la que Pirítoo deseaba desposarse. Allí, Hades retuvo a los dos audaces al lograr que se sentaran en una silla mágica que no les permitía levantarse. Al final, sin embargo, los ruegos de Heracles consiguieron que Hades liberara a Teseo, pero Pirítoo siguió prisionero.

A su regreso a Atenas, una revuelta expulsó pronto a Teseo, que se retiró a Esciros, donde murió. Más tarde, en tiempos de las guerras médicas, Cimón encontró sus cenizas y construyó en Atenas una magnífica tumba.

5

LA VIDA DE LAS LEYENDAS

Cada vez que se aborda el estudio de un mito griego se descubre que los textos que lo relatan presentan un número infinito de variantes y que, según las épocas, no es siempre el mismo. Y es que los mitos han sido objeto, desde su origen, de un trabajo incesante. Han *vivido* –y en consecuencia se han transformado– a través de todo el pensamiento antiguo, en ocasiones hasta nuestros días, y las distintas generaciones no les han requerido que expresen siempre la misma verdad. De manera muy general, podemos admitir (con todas las restricciones que semejante generalización debe imponer) que los mitos helénicos han atravesado, tras su período de formación, tres grandes momentos que podemos denominar como la edad épica, la edad trágica y la edad filosófica o «sofística». En ningún momento nos es posible aprehender lo que nos gustaría llamar su «forma primitiva». Para nosotros, un mito griego es siempre, en cierto grado, una elaboración compleja, a propósito de la cual ha comenzado muy tempranamente una reflexión que ha tendido incesantemente a modificarlo.

Un ciclo épico como el relato de la guerra que enfrenta a los aqueos y a los frigios en Troya contiene un núcleo indudablemente histórico. Las excavaciones llevadas a cabo en el emplazamiento de Troya prueban sin lugar a dudas que la civilización troyana es una realidad, y que existieron, sobre la colina de Hisarlik, varias ciudades sucesivas entre las que

una, por lo menos, fue destruida por la violencia. Pero este dato inicial, la lucha de una ciudad frigia contra los invasores que habían llegado del Oeste, se complicó rápidamente. Se fragmentó, en cierto modo, en una serie de detalles, cada uno de los cuales dio lugar a ampliaciones y explicaciones interminables. Por ejemplo, se han enumerado los ejércitos que aparecen y se ha colocado a cada uno de sus contingentes en un medio verdadero o supuesto, en función de las tradiciones relativas a cada una de las ciudades de las que se les creía originarios. Bastaba que un relato particular justificara su presencia, para que se reconstruyeran o imaginaran por completo las genealogías. En resumen, el «ciclo», al construirse poco a poco, se convertía en un verdadero sumario donde se resumía un estado de civilización. Pero el trabajo no se detuvo ahí. Hacía falta encontrar un pretexto para la propia guerra. Se imaginó el rapto de una mujer y se escogió a Helena, que parece haber sido en su origen una diosa, tal vez prehelénica –divinidad de los árboles, divinidad lunar, o divinidad protectora de los navegantes, no se sabe a ciencia cierta– y que los invasores aqueos «degradaron» a heroína. Helena fue entonces dotada de una genealogía que la emparentaba con los grandes señores micénicos. La historia de su matrimonio con Menelao (el culto a Helena parece haber existido especialmente en Laconia) explica a la vez que no se haya quedado en Argólide y que un suceso tan pobre como su rapto haya dispuesto contra el culpable a todos los príncipes y todas las ciudades. Así nació el episodio del juramento que se pronunció antes de la petición de la mano de la muchacha y por el cual toda la nobleza aquea se encontró comprometida.

A medida que avanza el desarrollo de la aventura nos encontramos con otros problemas. ¿Por qué la ciudad asediada resistió tanto tiempo? ¿Por qué, al final, los asaltantes tuvieron razón? Se respondió que el destino había impuesto a la victoria de los griegos un cierto número de condiciones que no descubrieron sino poco a poco. Comenzó entonces a

dibujarse progresivamente la figura de Héleno, hijo de Príamo, y que Apolo había instruido en el arte de la adivinación; que acabó por revelar a los aqueos la manera de poner fin a su propia patria. Semejante traición exigía explicaciones. Héleno había sido defraudado por los suyos. Tras la muerte de Paris, quiso desposarse con Helena, pero se lo impidieron al ofrecerla a Deífobo. Irritado, Héleno se retiró a la montaña, donde una tropa aquea lo capturó, y a cuyas preguntas no ofreció mucha resistencia. Comprendemos, progresivamente, el trabajo creativo de una imaginación que se plantea a sí misma dificultades que resuelve recurriendo, la mayor parte de las veces, a soluciones ya existentes que extrae del repertorio de los cuentos folclóricos.

Estos elementos folclóricos se encuentran por doquier. No solamente en los ciclos heroicos, sino también en los ciclos relativos a las divinidades: el episodio en que Hermes roba los bueyes de su hermano y los arrastra por la cola para ocultar su camino es una historia popular bien conocida. El mismo ardid se encuentra en el episodio de Caco, cuando el bandido roba a Heracles una parte de los bueyes de Geriones. Se trata de elementos folclóricos intercambiables que contribuyen a dar a las leyendas una fisonomía común. El abandono de Ariadna por parte de Teseo en la playa de Naxos recuerda inevitablemente la traición de Jasón a Medea en Corinto. En ambos casos el tema es idéntico. Ambas heroínas salvan, por amor, al joven extranjero que se presentaba como enemigo. Lo ayudan, actuando contra su propio padre, y no piden a cambio más que convertirse en sus compañeras. Semejante es también la historia de Cometo, la hija del rey Pterelao que, por amor a Anfitrión, cortó de la cabeza de su padre el cabello de oro que aseguraba su inmortalidad. Y ése fue también el crimen de Escila, hija del rey de Mégara, Niso, la cual se enamoró de Minos. También Tarpeya, en Roma, mostró al bello Tacio el camino secreto de la ciudadela que defendía su padre. Todas ellas pertenecen al repertorio común de los «cuentos de nodrizas» del que

se alimentan los mitos. También encontramos el tema de la serpiente o del monstruo que guarda una caverna o un jardín en el cual se esconde un tesoro: las manzanas de oro de las Hespérides, o el vellocino de oro en Cólquide. Se conocen, en otros lugares, otros ejemplos de estos tesoros que figuran, quizás, el oro del arco iris escondido a lo lejos, hacia el Oriente. También hay historias de niños cuidados y alimentados por animales: Télefo, el hijo de Heracles, y su cierva; Asclepio, hijo de Apolo y héroe de la medicina, que una cabra amamantó; Cicno y su cisne; y tantos otros, hasta llegar a Rómulo y Remo, a quienes la loba cuidó al pie del Palatino.

Los cuentos populares dan cuerpo a los mitos. No los explican por entero. Hay siempre, en el origen, otro elemento al que se incorporan variaciones e interpretaciones. Un dato histórico en el caso del ciclo troyano. Un dato geográfico en el caso de los argonautas, donde una buena parte de su periplo resulta del deseo de explicar la existencia de santuarios de Atenea (o de diosas asimiladas) alrededor de la cuenca del Mediterráneo. Del mismo modo, se da razón de los «vagabundeos» de Eneas en el Egeo y en el mar de Sicilia por los santuarios de Afrodita que se suponía había fundado. Un cierto número de «viajes» se constituyen, aparentemente, a partir de homonimias de nombres de lugar: cada uno de los lugares llamados *Troya* (y había cierto número de ellos incluso en Italia, desde Venecia hasta el Lacio) sugería el establecimiento de colonos troyanos o de prisioneros conducidos por los jefes aqueos y llevados por las tempestades hasta esas lejanas playas. Un tema folclórico –el de las naves quemadas por las cautivas, cansadas de sus interminables viajes– completaba la explicación y, así, nacieron sin duda muchos mitos de fundación. Le queda al intérprete moderno explicar la homonimia, la cual resulta ser, sin duda, la mayor parte de las veces, el único testimonio de una población muy antigua o de una migración cuyo mito da así una interpretación simbólica.

Otras veces, el núcleo original es una particularidad de un culto. No es indiferente señalar que la gran diosa de Argos fue Hera, y que el nombre de Heracles se deriva evidentemente del de la diosa. Heracles es, sin ninguna duda, un «servidor» de Hera, y, si es cierto que en el Peloponeso micénico la Hera argiva fue, asimismo, una «Señora de las Fieras», es significativo observar que las primeras –y aparentemente las más arcaicas– hazañas atribuidas al héroe tienen que ver con fieras y se sitúan dentro del Peloponeso. Se percibe confusamente un *hieros logos* argivo, un relato sacerdotal al que progresivamente se agregaron más elementos, unos auténticamente históricos y otros simplemente populares.

Esto es lo que podríamos llamar «prehistoria» de los mitos. Pero observamos que, desde muy temprano, las figuras míticas cobraron una calidad particularmente viva, y se convirtieron en *personas*. Al mismo tiempo, el mito, desarrollado en epopeya o en «novela», se llenaba de una reflexión sobre el mundo y constituía una forma privilegiada de experiencia. Aquiles, Agamenón o Helena son probablemente anteriores a la idea primera del ciclo troyano. Pero sólo han existido verdaderamente al comprometerse en esta gran aventura. Uno de los méritos de Homero es, por ejemplo, haber dotado a Aquiles de un carácter que se ha impuesto para siempre. Aquiles es esencialmente un guerrero. Al principio de su vida, tuvo que escoger entre una existencia larga y apacible o la vida breve pero gloriosa de un héroe. No lo dudó, y su existencia entera vendrá determinada por esta elección voluntaria. Sabe que morirá joven, pero conoce su valor. Se sabe destinado, vivo en la inmortalidad. Su orgullo y su sentido de «lo que se le debe» hacen que se rebele contra la arbitrariedad de Agamenón y que ponga en peligro, cuando se niega a combatir, al ejército griego en su totalidad. Posee la violencia, pero también la ternura de los seres jóvenes: lo que le determina a olvidar la injuria es el deseo de vengar a Patroclo. Despiadado, insulta al cadáver de

Héctor, pero llora cuando Príamo, en la más piadosa de las embajadas, viene a rescatarlo. Tal como Homero lo cantó, Aquiles se convierte en una fuente de inspiración a lo largo de toda la Antigüedad: Alejandro y César tendrán su ejemplo ante sus ojos y ofrecerán libaciones en su tumba.

Sin embargo, los poemas homéricos y, en general, la epopeya, se preocupan más del desarrollo de la acción que de la psicología de los personajes. Esta última *resulta* de la acción, así como las atribuciones e incluso la naturaleza de cada divinidad *resultan* de los episodios en los que están implicadas. En ningún momento la reflexión se libera del mito o de la leyenda para verlos vivir. Se ha señalado que el poeta no sostenía juicios de tipo moral sino muy excepcionalmente. Apenas toma partido en la lucha, y el único héroe por el que muestra su antipatía es Ayax, hijo de Oileo y despreciador de los dioses, que muere en el cabo Cafareo con la blasfemia en la boca. Ulises es aceptado sin reticencias. Sus más oscuras artimañas, sus traiciones y sus mentiras no levantan más reprobación que sus proezas guerreras: los dos aspectos de su actividad son igualmente legítimos. Sólo más tarde, con el advenimiento de la sofística –hacia finales del siglo VI antes de nuestra era–, empezarán a plantearse estos problemas. Entonces, los héroes legendarios serán sometidos a una crítica moral. Se planteará si Ulises hizo bien en provocar, con la ayuda de calumnias y de falsos testimonios, la muerte de Palamedes, porque éste le había forzado a participar en la guerra de Troya. Los mitos se convertirán en una inmensa reserva de ejemplos, y el sofista Pródico imaginará entonces su famoso apólogo de Heracles, en el que muestra al héroe en el deber de elegir, al salir de su adolescencia, entre el Vicio y la Virtud. El mito –en forma de relato épico– se convierte en el instrumento por excelencia de la educación moral. En las escuelas de la Grecia clásica, los niños, desde su más tierna infancia, memorizan los poemas homéricos, y el maestro extrae de éstos máximas y preceptos de conducta. Para muchas generaciones, Homero

fue así el «maestro del pensamiento» por excelencia. Sabemos que Platón intentó romper con esta tradición y sus métodos, y que consideró al «mito» y a los poetas como corruptores del pensamiento. Platón expulsará a los poetas de la ciudad ideal porque las «verdades» que enuncian escapan al control de la estricta razón y se dirigen a las pasiones y al corazón. Pero Platón no consiguió vencer y, hasta el final de la Antigüedad, la lectura de los poetas y la iniciación a los mitos permanecieron como el primer ejercicio al que se invitaba a los niños.

Con el nacimiento de la tragedia se introduce un nuevo punto de vista. Una tragedia ya no es un relato, sino una especie de meditación en torno a un episodio aislado. Esta meditación fue al principio esencialmente lírica: conocemos el estrecho parentesco por el que quedan unidos, en los orígenes, el ditirambo, la tragedia y también el lirismo coral. Ahora bien, si la epopeya tiende completamente hacia la acción, el lirismo es estático. Y de esta manera se presenta la tragedia de Esquilo por excelencia, el *Prometeo encadenado.* Toda la trilogía es una reflexión –diríamos casi una «elevación»– sobre el misterio de Zeus. A la gesta hesiódica que mostraba un Zeus conquistador y un Prometeo vencido, como habían sido vencidos los Titanes y las otras fuerzas primordiales del mundo, Esquilo opone la idea de una reconciliación. El triunfo de Zeus no es definitivo si no consigue devolver su justo lugar a aquellos que él ha suplantado. Sin esto, no es más que el tercero después de Urano y de Crono, y la misma amenaza pesa sobre él. El problema que Esquilo se planteó es de orden teológico. Consistía en descubrir las condiciones de la permanencia de Zeus. Y toda su trilogía es el drama de la «mediación»: Prometeo, de la misma manera que había sido el mediador entre las fuerzas primordiales y los hombres cuando había robado para ellos el fuego del cielo, se convierte en el mediador entre esas mismas fuerzas y la generación de los Olímpicos cuando revela a Zeus el oráculo de Gea, esto es, la predicción según

la cual el hijo «que naciera de Tetis» suplantaría un día a su padre, y aleja así al dios de consumar una unión que, inevitablemente, pondría en marcha los destinos. Zeus puede sacar entonces a Crono y a los Titanes de la prisión del Tártaro; y los instala en los campos Elíseos, o, más bien, en las islas de los Bienaventurados, donde reencuentran un reino en un universo apaciguado. Las sombrías luchas cósmicas de las viejas teogonías en las que triunfaba la fuerza brutal pertenecen a una época pasada. La reflexión humana «humaniza» a los dioses. El mito se convierte, en Esquilo, pero también en Píndaro, en la expresión poderosa de la esperanza y del ideal. No tenemos que preguntarnos si Esquilo *creía* en la divinidad de Zeus, en sus luchas, en su existencia misma. La pregunta no tiene sentido. El mito proporciona un universo poético, un dato al que cada uno da la forma que desea, según la imagen de su propia verdad interior. Hesíodo hizo del mismo ciclo de Prometeo una historia desesperada. Para él, Prometeo había separado definitivamente al hombre de la divinidad. Había aportado al universo una especie de «pecado original» y había corrompido profundamente la condición humana. Para Esquilo, encambio, Prometeo es el redentor universal, y la trilogía que le consagra suena como un Evangelio.

Los trágicos, al escenificar los episodios de los ciclos heroicos, toparon con análogos problemas. Arrastrado por su relato, el poeta épico no se preocupa mucho de la verosimilitud. Acepta situaciones que, una vez presentadas en la realidad e incorporados los personajes, se muestran intolerables. El ciclo de Heracles había proporcionado a la *Ilíada* la figura de Filoctetes. Este héroe, hijo del rey de Malis, Peante, había hecho a Heracles el favor de encender su hoguera fúnebre en la cima del Eta. Como recompensa, había recibido el arco y las flechas divinas, y era, de alguna manera, el «sucesor» y el heredero místico de Heracles. Ahora bien, en el segundo libro de la *Ilíada* descubrimos que Filoctetes es uno de los jefes reunidos en Aulide. Se embarcó con los

átridas y sus compañeros, pero, al llegar a la pequeña isla de Crisa, próxima a Lemnos, donde los jefes aqueos tenían que ofrecer un sacrificio, le mordió una serpiente. La herida que esparcía un terrible hedor estaba envenenada y causaba a Filoctetes un sufrimiento que le hacía proferir espantosos gritos. Filoctetes se convertía en una carga para toda la armada aquea y, siguiendo el consejo de Ulises, lo abandonaron. Pero, añade Homero, los aqueos sabrían «muy pronto, que tendrían que acordarse de Filoctetes». En efecto, como hemos visto, las revelaciones del adivino Héleno incluyeron la posesión de las armas de Heracles como una de las condiciones establecidas por el Destino a la victoria aquea. Los poetas épicos que cantaron los últimos años de la guerra, Lesques y Arctino, sólo explicaban que Diomedes partía entonces a buscar a Filoctetes y que, sin grandes dificultades, conseguía hacerlo volver, mientras que Ulises se dirigía a Esciros para regresar a Tróade con el hijo de Aquiles, Neoptólemo, cuya presencia no era menos necesaria que las armas de Heracles. La epopeya podía no advertir aquí ninguna dificultad. Y, sin embargo, ¿cómo Filoctetes, abandonado por los aqueos con desprecio de toda humanidad, dejado sin cuidados en una isla poco habitada, repudiado por sus compañeros de armas, iba a acoger la petición que se le hacía de ir a ayudarles a obtener una victoria de la que ellos serían los primeros en aprovecharse? ¿No iba a rehusar? El, el proscrito, se convertía en el árbitro de una situación sin salida para los aqueos, y el drama nacía precisamente a partir del hecho de que el Destino había puesto la suerte de todo el ejército en manos de aquél al que este mismo ejército había abandonado tan vilmente. Del viejo relato épico surgió un conflicto imprevisto, el conflicto de las almas y las voluntades.

Los trágicos lo comprendieron tan bien –los tres, Esquilo, Sófocles y Eurípides escribieron cada uno una tragedia sobre *Filoctetes*– que escogieron a Ulises para presentar al héroe el requerimiento de los átridas. Se encontraban así cara a cara

los dos enemigos: el responsable del abandono, y el que había sido su víctima. Cada uno de los tres poetas trata el tema según su propio genio. Esquilo, como es habitual en él, no se preocupa mucho por la verosimilitud de los detalles. Eurípides imagina que al mismo tiempo llega a Lemnos una embajada troyana, y da libre curso a su ingenio en una disputa que enfrenta a Ulises y a los troyanos, con Filoctetes como juez y parte. Sófocles traslada la acción a otro plano, introduciendo el personaje de Neoptólemo. En el alma de un hombre joven, digno hijo de Aquiles, inclinado como él a la piedad y lleno de rectitud y de honor, el drama adquire toda su dimensión. Patriotismo, razón de Estado, honestidad y compasión, vencen alternativamente, y Filoctetes conserva sus armas, pero Heracles aparece y da a su antiguo compañero la orden de dirigirse a Troya para que se cumplan los destinos. Vemos cómo también la tragedia de Sófocles (la única conservada íntegramente) ha *humanizado* la leyenda, y por esta razón constituye un buen ejemplo de esta modificación que los trágicos han hecho experimentar a los relatos legendarios.

Nos equivocaríamos, sin embargo, si creyéramos que el dato tradicional ya no es más que un pretexto para la expresión de una filosofía o un simple soporte al servicio de una moral. Los mitos trágicos, incluso en escena, conservan de su origen esa atmósfera de grandeza religiosa que caracteriza a la tragedia. Por mucho que el héroe trágico se humanice y participe en las pasiones y en los sufrimientos comunes a los hombres, se mueve, sin embargo, en un mundo aparte, en el que todo es más grande, más terrible y, en todos los sentidos, «ejemplar». Edipo no es ya solamente el representante de una generación maldita, simple eslabón en el desarrollo de las catástrofes que se ciernen sobre los descendientes de Layo; se convierte también en figura inolvidable de la víctima inocente bajo los golpes del Destino. Edipo es el drama de la voluntad impotente frente a un Orden del mundo que lo aplasta. Pero es al mismo tiempo el ejemplo de lo que puede la renuncia interior: cuando se priva voluntariamente del poder, del amor de los suyos, de la misma vista, cuando ha abandonado su patria, encuentra, en su soledad, la presencia de Antígona, y, en el fondo de su oscuridad, la paz con los dioses. El, el maldito, el azote de Tebas, se convierte, en Colono, en un héroe protector y bienhechor: virtud del sufrimiento y del consentimiento de la voluntad divina, más fecundos que todas las revueltas. Para expresar esto, Sófocles tuvo que transformar los datos legendarios, desechar tal o cual episodio, esta o esa versión, incompatibles con la experiencia única que instituía. En sus manos, el mito tomó forma, y de la arcilla amorfa que le ofrecían las tradiciones elaboró un Edipo inmortal.

Este trabajo «literario» (pero sobre todo moral y, en el mejor de los sentidos, humanista) tuvo como resultado una profunda modificación de las leyendas. Personajes hasta entonces sin relieve salen de golpe de la sombra. Ifigenia, que en la epopeya es una simple víctima inmolada de Aulide, adquiere con los trágicos una importancia nueva. Atrae hacia sí un ciclo cuyos elementos se extraen nuevamente de las tradiciones folclóricas o culturales. Así, la vemos en Táuride; luego, de nuevo en el Peloponeso, donde su presencia explica los ritos salvajes de la Artemis espartana; y en el Lacio, en los bosque de Nemi, donde es sacerdotisa de la Diana de los Bosques. La historia de los mitos no se presenta como una evolución continua, pues cada mito tiene un origen, un estadio épico, un estadio trágico y, eventualmente, un estadio filosófico o sofístico. Revela, en cambio, una reacción continua de una forma sobre otra. La considerable importancia adquirida por el ciclo troyano es, no cabe duda, responsable de la supervivencia de tradiciones locales relativas a Helena, a Orestes, a Diomedes, a Eneas y a los demás. Ello es sobre todo cierto respecto a las formas que estas leyendas tomaron en Italia, sobre todo en el sur, donde encontramos la huella de los héroes troyanos, aunque no sepamos siempre de qué manera se instalaron allí. Tal vez,

en ciertos casos, su presencia atestigüe una migración o una colonización muy antigua; a menudo también podría tratarse de una simple asimilación, pues la tradición local puede haberse insertado en el ciclo troyano, más conocido y más prestigioso.

Así es como los mitos primitivamente helénicos se extendieron poco a poco por todo el ámbito mediterráneo, hasta los límites del mundo conocido. Su plasticidad les permitió implantarse por todas partes. Los griegos tienen una explicación mítica de los dioses animales adorados en Egipto que procede del tiempo en que Tifón perseguía a Zeus. Todos los Olímpicos, aterrorizados (salvo Atenea), se habían refugiado en las arenas del desierto, en el Alto Egipto. Para protegerse mejor, adoptaron formas de animales: Hermes se convirtió en un perro, Apolo en un ibis, etcétera. También el mito de Isis se había integrado progresivamente en el de los amores de Io y Zeus. Io, convertida en ternera, se refugió en las orillas del Nilo, donde se la adoró con esta forma; y se explicaba que de su hijo, Epafo, procedían la raza real egipcia, con su dios-río Nilo, así como la raza de Dánao, el conquistador del Peloponeso, y la de Cadmo y los reyes de Siria. Poco a poco, pero sobre todo después de las conquistas de Alejandro y, más tarde, tras la constitución del Imperio Romano, el pensamiento mítido y religioso del mundo antiguo se vertió en las formas impuestas por el conjunto de las leyendas helénicas. No conocemos, por ejemplo, en nuestras fuentes latinas o griegas, los grandes rasgos de la religión gala o germánica más que bajo el disfraz de la mitología clásica. En la misma Roma, el esfuerzo de los historiadores modernos tiene frecuentemente por objeto despojar a las divinidades y a las leyendas de su vestimenta helénica y encontrar así, más allá de las creaciones artificiales debidas a la influencia griega, las entidades primitivas.

Cuando, a partir del siglo III antes de nuestra era, el pensamiento griego estuvo cada vez más dominado por la filosofía, los mitos no quedaron al margen de esta evolución.

Hemos explicado cómo la reflexión sofística ya los había utilizado, dos siglos antes. Ahora, se les interroga de nuevo, pero de otra manera. Los estoicos, por ejemplo, les piden una revelación sobre la naturaleza del mundo. Para ellos, el mito no es más que una forma velada y simbólica de las verdades racionales. Zeus no es ya el conquistador, el vencedor de los Titanes. Es el principio abstracto de la Razón, el primer motor y el fin último, el Ser en sí; y los episodios míticos de su ciclo ya no se consideran sino como los momentos dialécticos del devenir universal. Y, dado que la reflexión estoica tiende cada vez más a desembocar en una concepción monoteísta, Zeus adopta un lugar cada vez más importante en detrimento de las demás divinidades. Etimologías fantásticas acuden en auxilio de los filósofos. Si Zeus es la luz, Hera, su pareja, es el Aire, y la física estoica explica cómo la unión de la Luz (es decir, del Fuego plasmador) y del Aire es generadora de vida. A ojos de los estoicos, la mitología aparece como un inmenso «jeroglífico de las cosas» que corresponde a los filósofos descifrar.

En este punto, la filosofía convergió con las doctrinas místicas, que también se esforzaban en arrancar a los mitos una verdad secreta. Los monumentos funerarios de la época romana suelen representar, por ejemplo, junto a la efigie del muerto, figuras de Sirenas o de Musas. O bien la imagen de Endimión, el pastor del que la Luna (Selene) se enamoró y al que durmió con un sueño eterno. Todas estas representaciones tienen por objeto expresar la fe en un destino futuro. Las Musas simbolizan la armonía del mundo en el que viven los Bienaventurados. Las Sirenas, el canto divino, la melodía que los hechizará. El viejo mito odiseico está totalmente olvidado. Las Sirenas han dejado de ser pájaros malignos y se han convertido en mensajeras de la esperanza. Creencias astrológicas se han superpuesto al tema legendario tradicional. Endimión está presente para recordarnos que la Luna es la morada de las almas que se han liberado de la carne. Su aventura es el símbolo de la felicidad más maravillosa que

pueda tocar en suerte a un mortal: deslizarse, insensiblemente, sin los sufrimientos de la muerte, hacia una felicidad eterna.

Las exégesis simbólicas o místicas no agotan, sin embargo, la vida de los mitos en las postrimerías del helenismo. Los espíritus escépticos, menos sensibles a la belleza de estos relatos, se sorprendieron sobre todo de la intrusión continua de lo sobrenatural que manifestaban. Se preguntaban –con una aparente cordura– cómo tales locuras habían podido nacer. Entonces, se imaginaron que las leyendas no eran más que la versión deformada de acontecimientos totalmente ordinarios. Se nos dice, explicaban, que Perseo raptó a una muchacha, Andrómeda, matando al monstruo al que estaba expuesta. ¿No se trata antes bien de la historia de un joven que salvó a su prometida en el momento en que unos piratas iban a secuestrarla en la playa? El barco de los piratas se llamaba *El Monstruo*, o *La Ballena*, y esto es lo que ha dado origen a esta curiosa leyenda. O también, se nos dice que Heracles ahogó a la hidra de Lerna, la de las renacientes cabezas. Es probable que se haya encargado al héroe desecar un pestilente pantano (se sabe que existía uno en las afueras de Lerna), y que múltiples fuentes hayan impedido su trabajo. Paléfato, un escritor oscuro, nos ha dejado un tratado completo de estas interpretaciones racionalistas de los mitos. Naturalmente, todo esto es un puro juego del espíritu. Las leyendas nunca nacieron de esta manera, y es un singular empobrecimiento considerarlas como pueriles perversiones de lo real. Y, pese a ello, esta posición ha sido también la de los racionalistas y «*filósofos*» del siglo XVIII. La *Historia de los oráculos* de Fontenelle no muestra una mentalidad muy lejana a la del postulado fundamental de Palefatos.

Próxima a la anterior, otra tendencia había aparecido desde finales del siglo IV antes de nuestra era. Un filósofo, llamado Evémero, escribió en esa época una larga narración que se presentaba como una revelación sobre la verdadera naturaleza de los dioses y de los héroes. Según él, se trataba

en realidad de mortales divinizados, sobre todo de reyes benefactores a los que sus súbditos, llenos de reconocimiento, habían concedido ese honor. Lo mismo que para Paléfato, la finalidad era «racionalizar» los mitos, despojándolos de su maravilloso atavío. Esta doctrina tuvo mucho éxito. Los epicúreos, por ejemplo, que negaban la intervención de los dioses en los asuntos humanos, encontraban en esto materia de interpretaciones morales. Triptólemo había sido el primer «sembrador de trigo», y, por ello, merecía una gloria eterna. Hefesto, el primer herrero. De este modo, el universo de la leyenda quedaba reducido a las proporciones humanas y lo maravilloso resultaba expulsado del mundo. Esta posición era tanto más seductora por cuanto respondía, en ciertos casos, a una verdad evidente. La leyenda misma reconocía que Agamenón había reinado en Micenas; ahora bien, existía, en Argólide, un culto a Agamenón. En Esparta, existía uno en honor de Menelao, y otro en honor de Helena. El evemerismo podía, pues, pasar por ser la generalización de un hecho real y verificable. No se preguntaba, entonces, si el hecho alegado no tenía que «leerse» de manera distinta, si no era la preexistencia del culto la que había dado nacimiento al héroe, si éste no era en realidad el resultado de una mezcla de un «genio» y un personaje histórico. Bastaba con que las apariencias fueran a favor de la tesis defendida. Ahora bien, esta tesis conducía a la liquidación de toda la «religión» pagana. Una ganga inesperada para los escritores cristianos, que la adoptaron de buena gana y se esforzaron en mostrar que, hasta en opinión de los paganos, sus divinidades no eran más que impostores y usurpadores. Así, el gran esfuerzo de racionalización de los mitos, después de haberlos vaciado de su sustancia viva, llegaba a quitarles toda razón de ser. El evemerismo, con todas sus seducciones, era la negación misma del pensamiento mítico.



6

LOS MITOS ANTE LA CIENCIA MODERNA

Una vez despojados de su prestigio de verdad revelada, los mitos no dejan, por ello, de plantear un problema al entendimiento. Cómo es posible que unos relatos tan «irrazonables» no sólo hayan encontrado crédito entre los hombres, sino que también se hayan podido imaginar. Hemos visto que los Antiguos buscaron también una «explicación» de los mitos. Evidentemente las que propusieron no nos satisfacen. No creemos tampoco, al menos en el plano del pensamiento científico, que los dioses paganos fueran invenciones «diabólicas» de espíritus malignos –los mismos que, al decir de los comentadores de Plutarco, lloraban la «muerte del Gran Pan» cuando, en el reinado de Augusto, la Nueva Ley sucedió a la antigua. Sostener, como los *filósofos* del siglo XVIII, que la imaginación humana es capaz de todas las locuras cuando no se halla iluminada por la Razón, es negar el problema e ignorar peligrosamente esta «función de la locura», que es un hecho y debe ser explicada. Sólo en el siglo XIX se comenzó a tratar con seriedad la mitología antigua y a considerarla como un objeto de conocimiento y de análisis.

El cambio se presentó de un modo que, en la actualidad, nos hace sonreír un poco, pero no por ello dejó de constituir una revolución metodológica de la que proceden las teorías más modernas. Al gran lingüista F. Max Müller debe la exégesis de los mitos el haber salido del carril tradicional.

Max Müller, experto en el estudio de los poemas sánscritos, creyó encontrar en la más antigua literatura hindú, particularmente en los *Veda*, las formas primitivas de las creencias y de los mitos, y le pareció que las divinidades eran, en su origen, nombres que se habían dado a las fuerzas naturales. Pensó que los «hombres primitivos», impresionados por los fenómenos de la Naturaleza, habían comenzado por darles nombres, y que estos nombres se habían convertido, poco a poco, en personas –pues suponía que el espíritu «primitivo» no tenía sino una capacidad muy imperfecta para representarse las abstracciones–. De este modo, la vida del universo se había *dramatizado* progresivamente. Max Müller trató de dar, con todo detalle, unos ejemplos de este proceso: como la luz del Sol es, en suma, la fuente de toda vida y de toda actividad, se vio inclinado a dar a los fenómenos «solares» una importancia capital. Para él, la lucha de Zeus (en cuyo nombre se encuentra la raíz que significa «día») contra los Titanes no es otra cosa que el drama diario y la victoria de la luz sobre las sombras. Las formas monstruosas de los Gigantes simbolizan las tinieblas de la Noche, de límites inciertos. Tifón es la Tempestad. Atenea, nacida de Zeus, es la luz virgen del día en su despuntar. Hefesto, el herrero que abre el cráneo de Zeus, no es otro que el Sol Naciente, semejante al disco de hierro al rojo vivo salido de la fragua divina. Heracles, por su parte, se convertía en un «mito solar». Los Doce Trabajos eran los doce «signos» del Zodíaco, las doce etapas de la carrera anual recorrida por el astro. De este modo, con la ayuda de etimologías a menudo inciertas, la mitología entera se vio poco a poco reducida a no ser más que una meditación mayúscula «sobre la lluvia y el buen tiempo».

Ciertamente, las ideas de Max Müller son demasiado simples, y en la actualidad está demostrado que los mitos –y mas todavía los ciclos legendarios– no proceden de una «enfermedad del lenguaje». Se ha advertido también que las interpretaciones alegóricas que aplican los mitos a los fenómenos astrales o meteorológicos quedan lejos de ser primitivas. Siempre resultan de especulaciones relativamente tardías. Jano, el dios romano, no se considera como la representación del año, sino bajo la influencia de los pitagóricos en Roma –pero ésta no se produce antes del siglo I antes de nuestra era, cuando el mismo dios y sus leyendas ya existían desde hacía mucho tiempo–. En la religión egipcia, se descubre que el mito de Osiris y de Isis –mito solar por excelencia– no es «primitivo» en su categoría canónica, sino que compendia toda una teología largamente elaborada por la reflexión sacerdotal. Por todas estas razones –e incluso por otras, particularmente la incertidumbre de las etimologías de Max Müller, la vuelta a una noción más exacta del lugar de las lenguas y de los poemas sánscritos en la historia de los pueblos «indoeuropeos», y un análisis más exacto del pensamiento de los hombres y de las sociedades en las que la función mítica no ha desaparecido– la teoría lingüística de los mitos se ha abandonado hoy en día. Tiene, sin embargo, derecho a recibir nuestro reconocimiento. En Max Müller recae el honor de haber llevado la discusión fuera de la mitología estrictamente «clásica», pues recurre, aunque de una forma discutible, a la comparación con otros dominios, y también el honor de haber subrayado la importancia de los «juegos de palabras» y en general del lenguaje, en la formación de las leyendas.

Con los trabajos de J. W. E. Mannhardt y sobre todo con los de J. G. Frazer, la exégesis mitológica entró en una nueva fase. Esta vez, se trataba de descubrir el nacimiento de los mitos en el presente, ante nuestros ojos. Bastaba para ello con remitirse a las sociedades que, precisamente, conservaban la facultad de crear leyendas y seguían creándolas día tras día. El «método comparativo» había nacido. Este método se basa en el postulado de que los pasos del espíritu humano son idénticos para todo pueblo y para toda raza. Un mito griego o romano puede explicarse a la luz de un mito polinesio o bantú. Uno y otro responden a exigencias pro-

fundas del pensamiento humano: por ejemplo, la creencia innata en la inmortalidad y la negación de la muerte le parecen a Frazer esenciales al hombre. Para el «primitivo», la muerte es siempre un «accidente» inevitable que resulta de la intrusión de una fuerza maléfica. En torno a este tema se han formado los ritos, que tienen por objeto desarrollar las fuerzas vitales e inhibir las fuerzas antagonistas. Frazer escogió como eje de su demostración una práctica latina: existía en Nemi, cerca de Roma, un bosque sagrado donde reinaba la divinidad de Diana. El sacerdote de este santuario tenía el nombre de Rey del Bosque, y la costumbre permitía, a cualquiera que pudiera llegar allí, dar muerte al sacerdote y ocupar su puesto. Para Frazer, el Rey del Bosque personificaba a Júpiter, «divinidad del roble y del trueno», y el que se le hiciera morir de muerte violenta significaba que se temía que la vejez o la enfermedad o, en pocas palabras, la decadencia física, disminuyeran su espíritu vital y, en consecuencia, pusieran en peligro la vitalidad de la naturaleza en su totalidad. Un sacerdote «disminuido» –que demostraba su decadencia sucumbiendo al ataque de un hombre más joven y vigoroso que él– constituía un peligro para todos. Poco a poco, Frazer llega a mostrar que en los relatos legendarios relativos a las pruebas impuestas a los reyes, o a los sacrificios humanos (por ejemplo, el descuartizamiento del rey Licurgo, por orden de Dioniso, o también el castigo a Astidamía, que fue cortada en pedazos y cuyos miembros se esparcieron por toda la ciudad de Yolco), e incluso en los relativos a festines antropofágicos como los que pueden encontrarse en la leyenda de Tiestes y en la de Pélope, conservan de forma precisa el recuerdo de prácticas muy reales. Todas las leyendas de niños abandonados tienen su correlato en América o en Africa, donde al «primogénito» se le castiga con una verdadera prohibición. Si vive, compromete la existencia de su padre y, cuando este padre es además el rey de la tribu, compromete la existencia del pueblo entero. Este sería el primer núcleo de los relatos

legendarios, una práctica cuya significación se ha perdido y también transformado (sabemos que, de hecho, en los pueblos «primitivos», la única explicación que se da a las costumbres es que «los antepasados actuaban así»), pero que ha dejado un recuerdo colectivo en forma de mito. La historia de Edipo es una ilustración bastante buena: puesto que ha nacido contra las órdenes del oráculo, Edipo debe morir. Salvado por azar, se convierte en una amenaza no sólo para su padre, al que termina matando, sino también para la ciudad de Tebas, sobre la cual atrae, por su misma existencia, toda clase de calamidades. Frazer explica también, por el sacrificio de los hijos primogénitos de las familias reales, la historia de Frixo y de Hele, que los poetas griegos sitúan al principio del ciclo de los argonautas: el hambre que azota un cantón de Tesalia y a la que no se puede vencer más que por el sacrificio de los dos hijos del rey Atamante. Estos, Frixo y su hermana Hele, consiguieron salvarse gracias al carnero del toisón de oro. Pero, más tarde, Atamante, caído en la locura, mató a Learco, un hijo que había tenido de otro matrimonio, mientras que su mujer mataba a su segundo hijo, Melicertes, arrojándose con él al mar. Y, en la época histórica, la costumbre exigía que, de los descendientes de Atamante, al hijo primogénito del rey se le prohibiera, bajo pena de muerte, penetrar en el «pritaneo» de la ciudad. Todos estos hechos son concordantes: la leyenda de Atamante, y la amenaza que pesa sobre los hijos primogénitos de sus más lejanos sucesores señalan claramente que, en este cantón tesálico, existía un rito sacrificial que también se encuentra en otros dominios. Grecia, lejos de ser una excepción en la historia del espíritu humano, entra en la ley común.

Esto último es una conclusión muy importante: los mitos griegos no son, al nacer, el producto de un milagro desconocido. Las investigaciones folclóricas emprendidas después de Frazer y que toman por objeto la búsqueda de ritos y leyendas populares no sólo en los pueblos «primitivos», sino también sus supervivencias y sus formas desarrolladas en los

países aparentemente más «civilizados», han accedido de este modo a algunos grandes temas en torno a los cuales se han formado habitualmente las leyendas: ritos de «paso» de una clase social a otra, ritos de iniciación, ritos funerarios, ritos de invocación de la lluvia, ritos de magia fecundante, etc. Se obtiene mediante este método un cierto número de marcos o, si se prefiere, de fórmulas que definen una u otra categoría de leyenda. Esta clasificación constituye evidentemente un progreso y, en cierto sentido, una verdadera «explicación». Sin embargo, el método comparativo así concebido no es enteramente satisfactorio. Se basa esencialmente en aproximaciones establecidas entre dominios muy diferentes; a veces, incluso encontramos en los autores una especie de coquetería consistente en buscar analogías en sociedades lo más alejadas posible unas de otras. Ahora bien, es evidente que, a menudo, las semejanzas que se observan resultan totalmente externas y fortuitas. Así, por ejemplo, un pilar de dos caras de la isla de Surinam no nos enseña verdaderamente nada sobre la naturaleza y el ciclo del romano Jano. Tanto en uno como en otro caso, se trata de un ser de dos caras –o más bien de la representación de un ser de dos caras opuestas–. Pero, ¿cómo ir más allá? Por lo demás, los temas folclóricos que se descubren así, por su misma generalidad, son apenas un esquema, una forma vaga y casi vacía, que deja de lado lo esencial del mito griego. Recordar que los enigmas que la Esfinge plantea a Edipo pertenecen a la conocida categoría de pruebas impuestas al rey antes de que tome el poder, constituye sin duda un progreso, pero no nos aporta casi nada si nuestro objetivo es comprender lo que la aventura, en sí misma, representaba para los griegos. A fuerza de buscar las generalidades en la explicación, se pierde de vista lo esencial, esto es, el carácter peculiar y único de cada leyenda.

Por esta razón se ha abierto paso, hace ya algunas décadas, un nuevo método que se llama a sí mismo «comparativo», pero en otro sentido que el método de Mannhardt y

Frazer, al que cede gustosamente el nombre de «método sociológico». El representante más autorizado de esta escuela es, en Francia, G. Dumézil, cuyos trabajos han esclarecido varios aspectos de las leyendas de la mitología clásica. Para esta escuela, la comparación no debe realizarse sin discriminación entre cualesquiera dominios, por ejemplo, no se debe llegar a conclusiones sobre un mito helénico o romano a partir de un mito lapón. Para alcanzar un valor convincente, el método debe, en primer lugar, limitarse al dominio «indoeuropeo», es decir, que las aproximaciones se establecerán primero entre civilizaciones que posean relaciones de parentesco innegables, que el estudio lingüístico haya establecido. Se podrá, con cierta reserva, llegar a conclusiones acerca de las leyendas galesas o de las de los germanos a partir de los *Veda*, porque todos estos pueblos hablaban, hace mucho tiempo, lenguas emparentadas y derivadas del «indoeuropeo» común. Y la mitología de cada uno será el resultado de una evolución que tiene su punto de partida en un conjunto de creencias y de prácticas comunes. Más allá de las variantes locales, este bagaje común de creencias y de ritos es el que el erudito debe esforzarse en encontrar.

Las aplicaciones del método son generalmente convincentes, y sus resultados muy instructivos. Así, Dumézil demostró, en una de sus primeras obras, que todos los dominios «indoeuropeos» poseían los rasgos de una tradición concerniente a la preparación y el consumo de un «brebaje de la inmortalidad». Estas tradiciones se habían organizado en verdaderos *ciclos de la ambrosía*, de los que dan testimonio tanto los *Veda* como el *Avesta* en Irán o la teogonía *hesiódica* en Grecia. El «cofrecito», o más bien la «jarra» de Pandora sería la forma helénica de la gran cuba para fabricar cerveza que conocieron las versiones germánicas del ciclo. Cada comarca desarrolló y modificó los datos primitivos conforme a su propio genio, pero, en última instancia, son los ritos y los modos de pensamiento del estadio «indoeuropeo común» los que se encuentran a través de todas las variantes.

Dumézil llevó más lejos sus investigaciones al demostrar igualmente que algunas creencias romanas, relativas al culto de Júpiter o a la pretendida historia de Horacio, el vencedor de los Curiacios, o también a la del «rey» Servio, no se explicaban verdaderamente a menos que se hicieran intervenir hechos sociales muy anteriores al nacimiento de una ciudad y de un pueblo romanos. La leyenda de Horacio, en particular, nos revelaría una fabulación, formada alrededor de un rito de iniciación, y algunas pruebas que se le imponen al joven guerrero para que se le admita en la clase a la que lo destina su edad.

Sin embargo, a pesar de sus innegables éxitos, este método parece encontrar dificultades cuando intenta explicar los mitos helénicos. En éstos, las analogías son más lejanas y menos claras, como si unos factores extraños vinieran a perturbar la continuidad esperada. Y, en efecto, parece que la tradición indoeuropea sea insuficiente para dar razón de todos los elementos contenidos en los mitos helénicos: son demasiadas las influencias que incidieron, en tiempos remotos, sobre la cuenca del mar Egeo, para que pueda hablarse de algo distinto a una síntesis compleja, cuya base, incluso, sea tal vez extraña al dominio indoeuropeo. En varias ocasiones, hemos hecho alusión a los orígenes «egeos» o prehelénicos de una creencia o de un héroe. Los países semitas han suministrado su parte. Ni siquiera Egipto está ausente. El ovillo está muy enredado: Heracles tiene rasgos aqueos, pero posee también rasgos del héroe asiático Gilgamesh. Empujado hasta sus propios límites, el nuevo método comparativo corre también el riesgo de dejar escapar la peculiaridad del mito. Como toda tentativa que pretenda determinar con todo detalle la historia de una evolución histórica, las reconstrucciones fundadas sobre hechos inciertos, mal conocidos, o incluso simplemente supuestos, no pueden ofrecer sino un esquema verosímil que, a menudo, carece de toda veracidad.

Por último, los filósofos, o mejor, los psicólogos contemporáneos, han reflexionado también sobre los mitos. A los ojos de algunos «psicoanalistas», el mito ha aparecido como el lugar por excelencia donde debían refugiarse sublimaciones y símbolos. La mitología sería un verdadero «subconsciente» de los pueblos antiguos, donde se pintarían sus aspiraciones, sus temores y todo lo que la moral consciente rechazaba con horror. Y, de hecho, hay en los mitos suficientes aventuras inmorales, incestos y asesinatos, como para satisfacer al más intrépido de los discípulos de Freud. Poco importa que estas aventuras estén situadas en un tiempo anterior al establecimiento de las normas que frenan semejantes acciones con una prohibición moral. No por ello dejan de revelar secretos del alma humana, cuyas pesadillas y cuyos sueños tomaron así consistencia.

El psicoanálisis de los mitos, concepción sin duda estimulante, tiene el gran mérito de proporcionar a las antiguas leyendas una vida y una cierta actualidad nuevas. ¿Quién no conoce el «complejo de Edipo», o el de Electra? Amor incestuoso u odio a la madre, odio al padre o, al contrario, deseo secreto de su ternura y de sus cuidados –todo ello se encuentra, quizás, en los viejos temas legendarios, pero, como en toda conciencia humana, de un modo secreto y a espaldas de todos–. No es menos cierto que, con esta perspectiva, los mitos adquieren un valor privilegiado: comportan «posiciones» muy definidas y estados de ánimo en cierto modo estilizados. En la experiencia de Antígona, o en la de Orestes, nada nos impide volcar nuestras propias experiencias: la tentativa no es nueva, pues ¿no es eso lo que ya hizo Esquilo cuando tomó la leyenda de Prometeo, ignorando sin duda alguna que se trataba de uno de los episodios del ciclo de la Ambrosía, y modeló con esta materia la figura eterna de un redentor?

Bibliografía

P. DECHARME, *Mythologie de la Grèce antique,* París, 6e éd., 1930.

L. GERNET et A. BOULANGER, *Le génie grec dans la religion,* París, 1932.

G. MÉAUTIS, *Les aspects ignorés de la religion grecque,* París, 1925.

M. P. NILSSON, *The Mycenean Origin of Greek Mythology,* Oxford, 1932.

M. P. NILSSON, *Geschichte der griechischen Religion,* Munich, 1941 (trad. cast.: *Historia de la religiosidad griega,* Madrid, Gredos 1970).

P. M. SCHUHL, *La formation de la pensée grecque,* París, 1934.

L. RADERMACHER, *Mythos und Sage bei den Griechen,* 1938.

L. PRELLER, C. ROBERT, *Griechische Mythologie,* Leipzig, 1887-1926.

H. J. ROSE, *Handbook of Greek Mythology,* Londres, 2e éd., 1933.

P. GRIMAL, *Dictionnaire de la mythologie grecque et romaine,* París, 3e éd., 1963 (trad. cast.: *Diccionario de mitología griega y romana,* Barcelona, Paidós, 1984).

W. K. C. GUTHRIE, *The Greeks and Their Gods,* Londres, 1950.

A. BRELICH, *Gli eroi greci. Un problema storico-religioso,* Roma, 1958.

F. BUFFIÈRE, *Les mythes d'Homère et la pensée grecque,* París, 1956.
A. VAN GENNEP, *La formation des légendes,* París, 1910.
M. GRANT, *Myths of the Greeks and Romans,* Londres, s. d. (1962).
CL. RAMNOUX, *La Nuit et les enfants de la Nuit de la tradition grecque,* París, 1959.
A. SEVERYNS, *Les dieux d'Homère,* París, 1966.